Conexión MANGA

No. 32
$ 15.00
$ 2.00 USA

INCLUYE FASCICULO GRATIS

LA COMI CON
San Diego
y su Magia

DE LOS VIDEOJUEGOS AL ANIME

Saint tail

La Serie Animada

Más de 50 Fotos Exclusivas

DIGIMON

Segunda Temporada

Por HECTOR CISNEROS

Como una exclusiva de Fox Kids y de Conexión Manga, te presentamos la lista de los 39 episodios de "Digimon 2". En esta ocasión, conocerás a nuevos amigos, enemigos y nuevos monstruos digitales.

LISTA DE EPISODIOS

1.- **FLAMEDRAMON ENTRA EN ESCENA.** Cuatro años después de la última aventura en el Mundo Digital, surge un nuevo villano llamado El Emperador Digimon, quien tiene como esclavos a los Digimon y planea dominar la Tierra. Davis, el líder de los nuevos Digidestinados, conoce a su Digimon, Veemon, quien evoluciona en Flameadramon.

2.- **THE DIGITEAM COMPLETE.** Tai y los originales niños Digidestinados conocen a sus sucesores: Davis, Yolei y Cody, quienes se unen a T.K. y Kari. También aparecen Hawkmon, quien puede digievolucionar en Halsemon, Armadillomon, quien puede digievolucionar en Digimon.

3.- **A NEW DIGITUDE.** Al viajar otra vez al Digimundo, los chicos se enfrentan al Emperador. Mientras tanto, Gatomon y Patamon gracias a unas digi-armaduras en forma de huevo, digievolucionan en Nefertimon y Pegasusmon, repectivamente.

4.- **IRON VEGGIEMON.** Los esclavos Veggiemon del Emperador atacan una villa en donde vive Gabumon. Mientras tanto, Izzy deduce que las Espirales del Control son la fuente de poder del Emperador, y deben ser destruidos.

5.- **OLD RELIABLE.** Gomamon ayuda a los Digidestinados a destruir una prisión de hielo del Emperador, situada en una zona helada del Mundo Digital.

6.- **FAMILY PICNIC.** Mimi regresa de América y organiza un picnic con los chicos en el Mundo Digital. También, junto con Togemon, destruye los anillos oscuros de los Roachmon.

7.- **GUARDIAN ANGEL.** Kari queda atrapada en el Mundo Digital y Angemon la salva. También rescata a Guardromon de la influencia maligna del Emperador.

8.- **KEN'S SECRET.** Durante una batalla con Bakemon, Davis descubre, por medio de una cicatriz en la pierna del Emperador, que el villano es Ken, un joven astro de los deportes en el mundo real.

9.- **EMPEROR'S NEW HOME.** Los héroes descubrieron la verdadera identidad del Emperador, pero este utiliza un Greymon para enfrentarlos y proteger su guarida.

10.- **THE CAPTIVE DIGIMON .** Tai intenta salvar a Agumon de las garras del Emperador, quien no puede controlarlo en su forma de Skrullgreymon.

11.- **THE STORM OF FRIENDSHIP.** Ken finalmente puede controlar a Agumon con su Nueva Espiral Oscuro, pero Davis recibe un nuevo digivice que simboliza la Amistad. Con él, Veemon digievoluciona en Raidramon y libera a Agumon.

12.- **THE GOOD, THE BAD AND THE DIGIMON.** Al intentar rescatar a Biyomon de los dragones voladores del Emperador, los chicos viven una aventura en una especie de pueblo del Salvaje Oeste.

13.- **HIS MASTER VOICE.** Mientras pasea por una playa en el Mundo Digital, Kari se enfrenta a un Airdramon y a una tribu de Hangymon. Con ayuda de Angewomon, T.K. y Patamon los vence; pero surge el malvado Dark Undersea Master.

14.- **THE SAMURAI OF SINCERITY.** Mientras Gorillamon ataca a los chicos, Yolei aprende una valiosa lección sobre no juzgar a las personas. En recompensa, ella recibe un digi-huevo de la Sinceridad.

15.- **GRAN PROBLEMA EN PEQUEÑO EDO.** Al viajar al Mundo Digimon, los chicos se encuentran en un viejo pueblo japonés parecido a Edo. Ahí encuentran una torre negra, la cual deben destruir para limpiar el área del control del Emperador.

16.- **2000$ DIGILEAGUES UNDER THE SEA.** Cody y Joe salvan a sus amigos de las garras de Mega Seadramon. Armadillomon digievoluciona en Submarimon.

17.- **GHOST OF A CHANCE.** Los niños conocen a Wizardmon, un fantasma que apareció en Las Torres de Tokio, y les informa que Ken esta bajo el control de

Sigue en la 3a de forros ▶

DIGIMON 2 © TOEI ANIMATION/FOX KIDS.

DIRECTORIO

CONEXION MANGA No. 32

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
SEPTIEMBRE DEL 2001 *EDICION CATORCENAL*

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"

SUBDIRECTOR
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ANTONIO PEREZ DURAN
ROMY VILLAMIL
HECTOR CISNEROS
CARLOS ANDRES MARTINEZ
ANGEL ZUÑIGA ARENAS
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
VICTOR M. ALATORRE C.
RODRIGO ALVAREZ
JUAN A. DAVALOS Q.

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE HISTORIETA
EDGAR MANJARREZ **COLOR DIG.**:EDGAR MANJARREZ
"SUEÑOS DE PAPEL" **SAGA 2 DE 6**
GUION Y DIBUJO
EDGAR MANJARREZ

FOTOGRAFIA
JAVIER HERNANDEZ "CHELICO"

DISEÑO GRAFICO
VICTOR M. ALATORRE C.
ByN: ERIC MIRAMON R.

GERENTE ADMINISTRATIVO
MONICA SUZEL AZUELA G.

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-1999-0318163 90100-102 18/MARZO/2000

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCIÓN FORÁNEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

Editorial

Como lo prometimos, en cada número par incluimos un inserto de ocho paginas, coleccionables con diversos temas. En esta ocasión nuestro fascículo se viste de gala al mostrarnos un completo resumen ilustrado sobre la más importante convención de cómics a nivel internacional, obviamente nos referimos a la Grandiosa COMIC CON DE SAN DIEGO. En nuestro inserto no sólo encontrarán un resumen de todos los eventos, novedades y personalidades que asistieron a la COMIC CON si no también una gran cantidad de fotos en donde podrán apreciar como se desarrolló la más importante convención de cómics del año.

Damos un especial agradecimiento a nuestros enviados especiales Claudia Flores y Juan Antonio Flores, así como a Alberto Hinojosa, cuya colaboración fue esencial para la realización del fascículo de este número.
Les recordamos que nos manden sus sugerencias, ya sea por e-mail o correo, diciendo los temas que les gustaría que aparecieran en los fascículos coleccionables.

En nuestros demás artículos hablaremos de temas igual de interesantes como el tan solicitado artículo sobre el anime de Saint Tail y también hablaremos de aquellos videojuegos que por su popularidad han tenido su versión en anime. Además comentaremos cómo eran nuestros personajes favoritos del manga y cómics en sus orígenes y de cómo han evolucionado hasta nuestros días.

De estos y otros temas interesantes hablaremos en nuestras páginas de Conexión Manga. Esperamos que lo disfruten.

CONTENIDO

LO MAS NUEVO
NOTICIAS 8

RECOMENDACION EN MANGA
WHAT'S MICHAEL? 22

DE LOS LECTORES
ANUNCIOS CLASIFICADOS 17

ARTE DE LOS FANS
GALERIA 25

VIDEOJUEGOS
DE LOS VIDEO JUEGOS AL ANIME 26

RECOMENDACION EN ANIME
SAINT TAIL 2

PARA INTERPRETAR EL MANGA
TIPOS DE GALANES II 18

RECOMENDACION EN VIDEO
OH MY GODDESS! 28

NUEVA SECCION
ANTES Y DESPUES 4

A LA MEXICANA
ESTUDIO CYGNUS 20

CINELANDIA
FINAL FANTASY 30

LA SAGA
SUEÑOS DE PAPEL 7

RECOMENDACION EN ANIME

ROBANDO CORAZONES LLEGA... Saint Tail

Por ADALISA ZARATE

Saint Tail es una de las princesas mágicas más raras que han surgido en los últimos años. En primer lugar, no es princesa, pero eso ya no nos extraña, como lo comentamos en el número 12 de Conexión Manga. Lo que sí es de extrañar es que la pequeña ¡no tiene magia! Por lo menos, no magia real, ya que Saint Tail sólo utiliza trucos de magia de ilusionismo, y sólo puede apoyarse en su gran astucia y agilidad.

SINIESTRA LA DAMA NOCTURNA

La protagonista es la joven estudiante de 14 años Meimi (Mimi) Hanoeka, hija de un gran mago y que parece interesada en seguir los pasos de su padre. Por las noches, Meimi se transforma en la misteriosa ladrona Saint Tail (Siniestra, en la no tan buena versión doblada en Los Angeles), que, muy al estilo de Robin Hood, se dedica a robarle cosas a los hombres ricos que le robaron a su vez esos objetos a gente inocente. Cosa curiosa, ella sólo sigue la tradición familiar, ya que su mamá, en su juventud, fue una intrépida ladrona que se "reformó" por el amor del que después sería su esposo (a fin de cuentas esta es una historia Shojo).

Meimi no trabaja sola, tiene ayuda de "más arriba" representada en su amiga Seira (Sara), compañera de clases de Meimi y además Novicia (sí, también a nosotros nos sonó raro). Seira escucha los problemas de las personas que van a la capilla del colegio y a las cuales les han quitado algo importante, de esa manera le puede decir a Meimi donde atacar. Claro que, por muy buenas que sean sus intenciones, Saint Tail sigue siendo una ladrona, y por ello la policía, acompañada por el (muy) joven detective Asuka (Astro) Jr. (que, sin saberlo, es dueño del corazón de Meimi) tratan de atraparla, sin obtener buenos resultados.

SOBRE EL ANIME

El anime de 43 episodios, basado en el manga de siete volúmenes de la autora Megumi Tachikawa (y del que ya les platicamos más a fondo en el Conexión Manga núm. 21) es una historia muy dulce, que sigue prácticamente todos los puntos clásicos de una princesa mágica, algunos con más lógica que otras series, otros con más entusiasmo que coherencia, por ejemplo: Meimi

tiene una mascota adorable, una especie de puercoespín llamado Rubí, al que adoptó después de enviar a su dueño a la cárcel, y Rubí, aun cuando es precioso, tierno y se mete en más problemas que Meimi, no habla, como hacen la mayoría de las mascotas de las princesas mágicas. Además, todos los trucos de Saint Tail se basan en el viejo equipo del humo y los espejos, que usan todos los magos profesionales, por lo que no depende de varitas mágicas ni planetas misteriosos para actuar y, por lo tanto, mientras no se descubra cuál es el truco, ella tiene magia para rato. No sólo eso, sino que en su familia, tanto la magia como las "actividades nocturnas" son tradición: madre ex ladrona, padre mago.

Saint Tail © MEGUMI TACHIKAWA/KODANSHA

Esos son los puntos lógicos. Entre los ilógicos están el detective de 14 años (Asuka Jr) y la "novicia estudiante", de la cual la propia autora se disculpó por hacer que una estudiante de 14 años tomará los hábitos de novicia, cuando la edad mínima para esto son los 18 años, pero Megumi Tachikawa no lo supo si no hasta después de crear a Seira.
Sin embargo, esto no es suficiente para que cada episodio de Saint Tail nos sea realmente agradable, y nos haga reír a todos un buen rato.

En México pudimos disfrutar de Saint Tail gracias a Televisión Azteca, quienes le dieron el no tan notorio horario de la 1:30 p.m. todos los días de la semana. El doblaje es algo inusual, ya que, aun cuando al principio de los créditos, y en todos los anuncios, se refieren a la serie como Saint Tail, los personajes llaman Siniestra a la simpática ladrona, y todos los nombres están castellanizados, lo que nos deja con una Mimi en vez de Meimi y un Astro en lugar de Asuka Jr. En ese aspecto, es una pena que la serie no haya caído en un estudio más acostumbrado a trabajar con anime, como son Intertrack, Audio Master o Sonomex. Sin embargo, algunas de las voces de Guerreras Mágicas se encuentran ahí, por lo que les recomiendo poner el oído atento.

Para los fanáticos del manga, también hay forma de conseguir la serie traducida, en este caso al inglés, por parte de la Editorial Mixxzine. Ésta ha tenido un par de problemas este año, pero aun así nosotros les podemos asegurar que si llegan a comprarla tendrán un buen rato de diversión.

Por último, a modo de queja y haciendo eco de varios fans inconformes de Siniestra, por alguna razón extraña TV Azteca nunca trasmitió el final del anime de Saint Tail, a pesar de que esta serie fue repetida varias veces. Lo más triste es que al parecer faltaban muy pocos capítulos para que viéramos si por fin Astro Jr pudo "capturar" a su amada Siniestra-Mimi.

ANTES Y DESPUES

GOKU © Akira Toriyama

¿Cómo Tenía su "S" Superman?

Por GOJI

Como en Conexión Manga nos gusta examinar a fondo las cosas, hemos pensado en crear esta nueva sección "Antes y después", en la que presentaremos una extensa revisión de los personajes clásicos del cómic, el manga y el anime, para que los lectores sepan cómo eran al principio y qué modificaciones han sufrido con el paso del tiempo.

Presentaremos detalles curiosos, anécdotas de cómo y por qué fueron creados algunos personajes, e incluso daremos datos bastante escabrosos que con el tiempo se han ido olvidando.

Como ésta es una revista interactiva, nos gustaría que ustedes nos sugirieran de cuáles personajes quisieran que hablemos, los motivos por los que les gustan y si les han agradado o no los cambios que ha sufrido con el tiempo. También es bienvenido algún dato curioso sobre algún personaje del anime, el manga o el cómic, y nos agradaría que lo compartieran con nosotros y el resto de nuestros lectores.

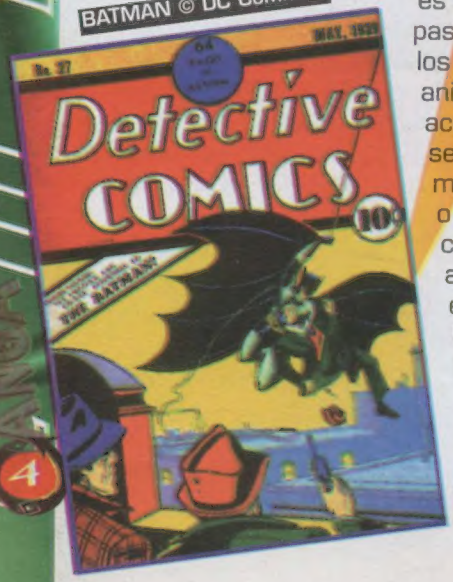
Por lo pronto, y a modo de introducción, hablaremos un poco de cómo y por qué se van dando los cambios en nuestros personajes favoritos.

Esperamos que lo disfruten.

YA NO ERES EL DE ANTES

Siempre dicen que "cualquier tiempo pasado fue mejor", y otros dicen que "es de tontos vivir en el pasado". En el caso de los comics, mangas y animes, la discusión acerca de si tal o cual serie o personaje fue mejor antes que ahora, o viceversa, es un cuento de nunca acabar. El problema estriba más en aquellos personajes que llegan a tener una permanencia de décadas entre el público, pues a cada nueva generación se le presenta una interpretación diferente de un personaje determinado, el cual debe adaptarse a los gustos, ten-

BATMAN © DC Comics

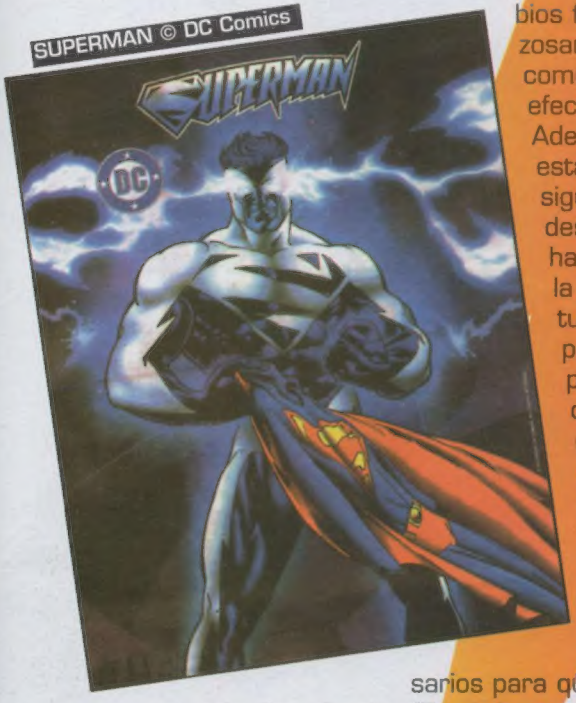


GOLDEN AGE © DC Comics

dencias e incluso modas de cada época si es que quiere permanecer vigente. Pero, ¿qué tan valido es eso de "renovarse o morir"?

Digamos que cierto superhéroe fue creado en el Estados Unidos de 1943, ese personaje debe seguir las ideas políticas y sociales que había en su tiempo. Ahora supongamos que el autor original de ese superhéroe deja de hacer su historieta (porque murió, decidió hacer otro tipo de historieta, etc.), pero el personaje es tan popular que la Editorial decide que otro creativo siga con ella, y como el nuevo creador es una persona joven y con "ideas personales y nuevas" de cómo debe desarrollarse el superhéroe, los cambios forzosamente comenzarán a efectuarse.

GODZILLA © Toho



SUPERMAN © DC Comics

Además, si a esta persona le sigue otra y después otra, hasta llegar a la época actual, son pocas las probabilidades de que el personaje original siga siendo el mismo. En algunos casos los cambios son necesarios para que el personaje siga vigente. (Es obvio que el Capitán América debía renovar su forma de ver a su "amada Norteamérica" si quería adaptarse tanto a los turbulentos años sesenta como a la tan sonada Generación X.) Pero en el caso de otros personajes, a menudo es el propio público el que decide qué cambios son aceptables y cuáles no.

ALGUNOS EJEMPLOS

Para muchos adultos que conocieron a Godzilla de las décadas de los sesenta y setenta, la presentada por Roland Emerich resultaba ser una aberración; por supuesto, muchos niños y jóvenes no pensaron lo mismo, e incluso tomaron a la Godzilla "Made in Usa" como la verdadera y única, por ser la primera que conocían. Lo mismo ocurrió con el Batman interpretado por Michael Keaton a finales de los ochenta, el cual nada tenía que ver con el bufonesco hombre-murciélago caracterizado por Adam West. Una vez más, las opiniones se dividieron entre los adultos acostumbrados al West de los sesenta y los jóvenes que descubrieron al Batman de Tim Burton; mientras que los primeros opinaban que el oscuro y casi psicópata Batman del cine no era el verdadero, los jóvenes afirmaban que al fin se le había hecho justicia al concepto original del "encapotado" creado por Bob Kane.

También en Japón se pudo observar este mismo esquema, el Goku de Dragón Ball GT no era ni por casualidad el de la primera serie de Dragón Ball, pues el autor original, Akira Toriyama, ya no trabajó en la última saga sin embargo los seguidores más jóvenes de Dragón Ball consideraron la saga GT como la mejor ya que era la primera que veían en televisión.

CUANDO LOS PERSONAJES CAMBIAN

Como ya lo mencionamos, siempre que un personaje pasa por las manos de diferentes personas, el concepto original del personaje termina modificándose o

LA MUJER MARAVILLA © DC Comics

hasta perdiéndose, o, como lo vimos en los ejemplos anteriores, suele pasar que el público desconozca que existen versiones anteriores del personaje que ya conoce.

En este mismo sentido, muchos piensan que la Mujer Maravilla es un personaje de los sesenta. Tal vez porque fue en esa época en la que el movimiento feminista cobró mayor fuerza y en la que la Amazona era el símbolo de la mujer que deseaba igualdad de derechos en un mundo de hombres. Por supuesto, las feministas de aquel y este tiempo se irían de espaldas si supieran que la Mujer

Maravilla original (creada en 1941) al principio era una "Heroína-Bondage", y que en la mayoría de sus historias aparecía atada o encadenada, sometida por algún villano; incluso la Mujer Maravilla llegó a tener algunas "esclavas" en la Isla Paraíso, ya que promovía la sumisión como algo provechoso siempre y cuando el "amo" fuera una persona buena y justa.

Superman es otro caso. Originalmente creado por Seigal y Shuster, el Hombre de Acero al principio no podía volar y tenía que conformarse con dar grandes saltos. (Muchos nuevos seguidores de Superman dan por hecho que la Kriptonita siempre existió en los cómics, sin saber que esta fue creada en un programa de radio.) También su traje fue sufriendo modificaciones, su símbolo es el que ha experimentado los cambios más notables. Si bien en el caso del Kriptoniano, los cambios lo ayudaron a mejorar su imagen, hay ocasiones en que debe aplicarse la frase "si no está descompuesto, no lo arregles". ¿A cuantos lectores les agradó en verdad el Superman eléctrico?

Los cambios en el atuendo algunas veces también suelen ser un gran error, es decir, cuando el traje de un superhéroe se vuelve un icono, resulta fatal tratar de cambiarlo. Digamos, nadie aceptó el traje negro de Spiderman, y ni quién se acuerde del traje "sesentero" de la Nueva Mujer Maravilla. Por supuesto esto no se aplica a muchos personajes japoneses, cuyos cambios de traje son tan constantes que no bien apenas te acostumbras a uno cuando ya te presentan otro "modelito". Como ejemplos tenemos a Salior Moon, que en cada nueva serie saca un traje de marinerito cada vez más vistoso, o Athena, que año tras años cambia de traje y cabello en cada nuevo torneo de K.O.F.

LA MUJER MARAVILLA © DC Comics

CAPITAN AMERICA © Marvel Comics

En fin, "lo único permanente es el cambio". Tal vez la Mujer Maravilla, el Superman o el Batman de los próximos quince o veinte años no se parezcan en nada a los que vemos ahora. Quizás nosotros entonces estemos en desacuerdo con los cambios y las nuevas generaciones nos llamen "caducos", pero lo importante es que, con o sin cambios, siempre habrá personajes que alimenten nuestra imaginación y que llenen nuestras vidas de fantasía.

En el próximo "Antes y después" hablaremos del más clásico de los superhéroes y el que han sufrido más cambios, sino el que más: Superman.

La Saga

Saga 2 de 6

Sueños De Papel

NOTICIAS

LO NUEVO DE CARTOON NETWORK

Por Angel Zúñiga

A partir de septiembre, Ruronin Kenshin (serie de la cual se habló en Conexión Manga 28) se transmitirá en México a través del canal Cartoon Network. Bajo el título de Samurai X, Kenshin luchará por la justicia a

partir del 3 de septiembre de lunes a viernes a las 6:00 pm.

Ya puedes disfrutar en Cartoon Network los nuevos episodios de Las Chicas Superpoderosas, así como de Boomerang, la nueva señal de televisión por cable/satélite, con una agenda de programación independiente. Boomerang transmite desde julio las series clásicas de los estudios Hanna-Barbera y MGM, como el Oso Yogui, Huckleberry Hound, Josie y sus Gatimelódicas, la serie original de Johny Quest, el Fantasma del Espacio y Birdman. Boomerang va dirigido a niños de 3 a 6 años y público de 25 a 34, principalmente padres y seguidores de estas series animadas.

Los aficionados a las artes marciales ya pueden disfrutar de Las Aventuras de Jackie Chan, en las que este carismático personaje y su sobrina Jade, con la ayuda de Tio y el Capitán Negro, buscan los doce talismanes del zodiaco chino, que otorgan grandes poderes y que, combinados, son capaces de acabar con la oscuridad; la organización Mano Negra también busca los talismanes, pero para liberar al demonio Shendu y traer la destrucción del mundo. La serie es producida en Estados Unidos por Richard Raynis, productor de series como Hombres de Negro, Extreme Ghostbusters y Los Simpson, entre otras, con participación y asesoría del propio Jackie Chan.

IMAGENES CORTESIA © Cartoon Network

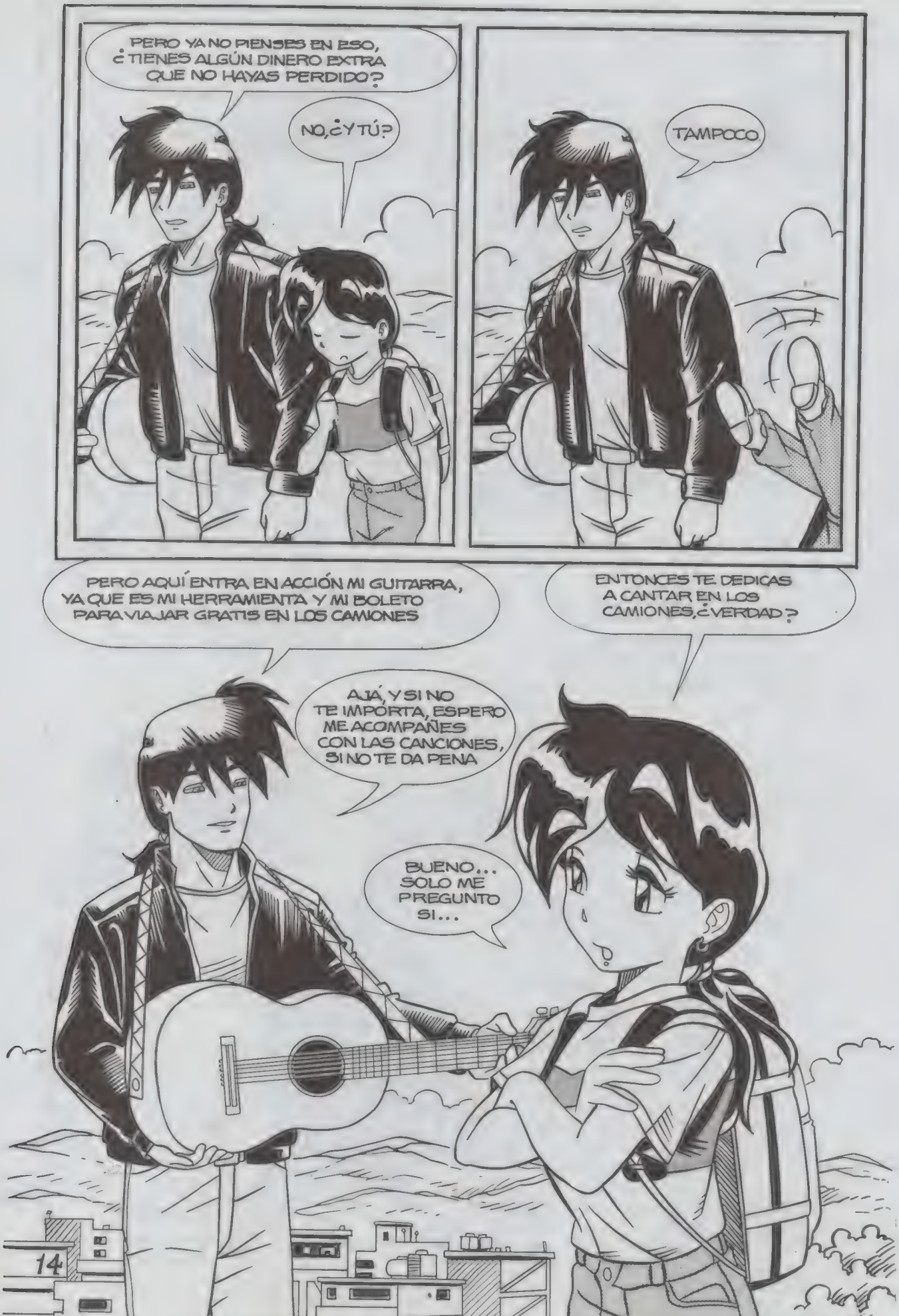
RESUMEN:
ESTABA CONFUNDIDA...
EL TAXISTA SE HABÍA ROBADO MI MALETA CON TODAS MIS COSAS, Y PARA COLMO, HABÍA PERDIDO TODO EL DINERO...
REALMENTE NO SABÍA QUÉ HACER, FUE, ENTONCES, CUANDO ESCUCHÉ UNA GUITARRA...
AL SEGUIR LA MÚSICA, ME ENCONTRÉ CON UN MUCHACHO PRACTICANDO CON SU GUITARRA,... NO QUISE INTERRUMPIRLO, PERO EN MI SITUACIÓN ACTUAL...
DISCULPA
¿PODRÍAS AYUDARME?
HISTORIA Y ARTE:
EDGAR MANJARREZ M.
DIRECCIÓN: ARNULFO FLORES MUÑOZ

LE CONTE A ESTE MUCHACHO LO QUE ME PASÓ AL LLEGAR A LA CIUDAD, Y DE LA NECESIDAD URGENTE DE LLEGAR CON MITÍA... ÉL SIMPLEMENTE SE QUEDÓ ESCUCHANDO, SIN DECIR NADA...
¿POR QUÉ NO DICE NADA? OJALÁ Y NO QUIERA ALGO
¿SOLAMENTE TE ROBARON? ¿NO TE HICIERON NADA MÁS?
NO, NADA MÁS ME ROBARON
PUES SI NO TE PASÓ NADA MÁS, ENTONCES TIENES BUENA SUERTE
¡¿BUENA SUERTE?! ¡¡ACABAN DE ROBARME Y A ESO LE LLAMAS BUENA SUERTE!!

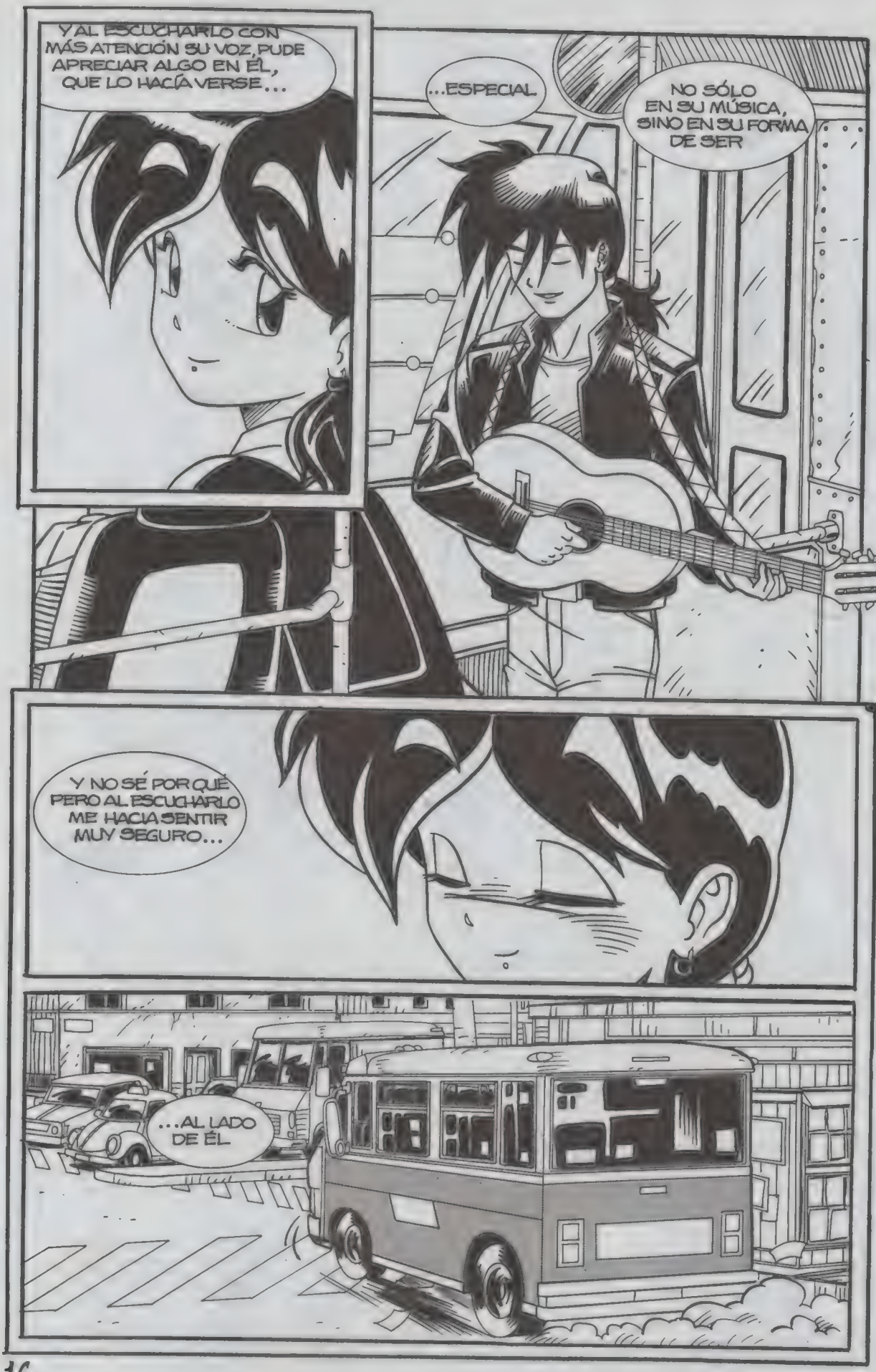
QUÉ NO TE HAS DADO CUENTA DEL PELIGRO EN QUE ESTUVISTE, ESE HOMBRE PUDO HABERTE VIOLADO Y MATADO AL TRAERTE SOLA AQUÍ... DA GRACIAS A DIOS QUE SÓLO TE ROBARON
DISCULPA, CREO QUE NO ESTAS DE HUMOR, Y NO SE QUÉ DECIRTE PARA AYUDARTE
!

HÍJOLE
PUES... BIENVENIDA AL D.F.
¿YA TE DESAHOGASTE?
NO PUDE EVITAR PONERME ROJA Y TAMPOCO POR QUÉ ME PUSE A LLORAR SOBRE ÉL
AL RATO...
OYE...
DI...DISCULPA, POR EL SUSTO Y EL CORAJE, NO SABÍA LO QUE HACÍA...

BUENO, VOY A AYUDARTE, ¿DÓNDE VIVE TU TÍA?
AQUÍ TENGO LA DIRECCIÓN... AV. FRAY TORRES 19 COL. CEDRO
¿SABES DÓNDE QUEDA?
NO, ¿Y TÚ?
TAMPOCO
¡¿QUÉ?!
¡¿ME DICES QUE NO SÓLO ME ROBARON Y ABANDONARON POR AHÍ, SINO QUE TAMBIÉN ME ESTAPARON?!
YA ME ACORDÉ... LA COLONIA CEDRO ESTÁ A DIEZ MINUTOS DE LA TERMINAL DE AUTOBUSES DEL NTE
PUES... SÍ


PERO YA NO PIENSES EN ESO, ¿TIENES ALGÚN DINERO EXTRA QUE NO HAYAS PERDIDO?
NO, ¿Y TÚ?
TAMPOCO
PERO AQUÍ ENTRA EN ACCIÓN MI GUITARRA, YA QUE ES MI HERRAMIENTA Y MI BOLETO PARA VIAJAR GRATIS EN LOS CAMIONES
ENTONCES TE DEDICAS A CANTAR EN LOS CAMIONES, ¿VERDAD?
AJÁ, Y SI NO TE IMPORTA, ESPERO ME ACOMPAÑES CON LAS CANCIONES, SI NO TE DA PENA
BUENO... SOLO ME PREGUNTO SI...

¿TE SABES "EL SAUCE Y LA PALMA"?
NO, ¿Y TÚ?
TAMPOCO
LE PEDIMOS DE FAVOR A UN CHOFER QUE NOS DIERA PERMISO DE CANTAR EN SU MICRO, Y AUNQUE ESTE MUCHACHO ME PIDIÓ QUE LO ACOMPAÑARA EN LAS CANCIONES
SÓLO LO AYUDÉ RECOGIENDO LA COOPERACIÓN DE LOS PASAJEROS


Y AL ESCUCHARLO CON MÁS ATENCIÓN SU VOZ, PUDE APRECIAR ALGO EN ÉL, QUE LO HACÍA VERSE...
...ESPECIAL
NO SÓLO EN SU MÚSICA, SINO EN SU FORMA DE SER
Y NO SÉ POR QUÉ PERO AL ESCUCHARLO ME HACIA SENTIR MUY SEGURO...
...AL LADO DE ÉL

COMI CON
San Diego 2001

Por J F V

¿Es real, ¡pellízquenme!, ¿No estaré soñando?, ¡Es fantástico estar aquí!. En este lugar se respira magia, es como si estuviera dentro de una historieta. La gente camina como zombies en esta ciudad, como si fueran cangrejos que se dirigen al mar. Al voltear alrededor alcanzo a ver al Hombre Araña y al irreverente de Bart Simpson por todos lados.

Al observar a la gente veo entre ellos a mis personajes favoritos, a Batman, a Lara Croft, a Wolverine, y a Rei Ayanami entre muchos más que me invitan a seguirlos.

¡Cual ser a mi sorpresa al ver que no se dirigían a la mar, sino a un castillo que se encontraba antes que el océano. Sendos cartelones que colgaban del castillo me decían que había llegado a la COMI-CON de San Diego.

Una vez adentro no sabía para donde mirar, tenía cientos de stands espectacularmente montados y situados frente a mí, era impresionante ver el tamaño de este lugar; aquí no sabía que era lo difícil, si encontrar algo en particular o encontrar algo que no tuvieran. Podías encontrar desde el primer comic de Superman (el cual oscilaba entre los 75 y los 100 mil dólares) hasta el último número.

Baste decir que el área de artistas independientes era de dos a tres veces más grande que cualquier convención nacional.

Los Stands de las editoriales profesionales no se restringían a uno solo, eran conjuntos tipo isla que abarcaban el espacio de 4 a 8 stands, los cuales solo se dedicaban a promocionar sus publicaciones, para esto contaban con pantallas gigantes, a sus dibujantes, editores, guionistas y artistas disfrazados en excelentes representaciones de sus personajes principales, y lo mejor era que podías convivir con todos ellos.

Pero mi mayor asombro fue el darme cuenta que el piso en el que yo estaba no era el único del evento ¡Eran dos pisos!. En el segundo se encontraban más de veinte salas totalmente equipadas, destinadas para conferencias. También, en este nivel se encontraban los artistas de cine y televisión, entre ellos se encontraba el mismísimo Increíble Hulk, sí, ¡Lou Ferrigno! Quien en su stand vendía fotos autografiadas o posaba con sus admiradores.

También había modelos de Playboy, las cuales además de ser muy bellas se tomaban amablemente fotos con el público, también daban autógrafos en las fotos que vendían.

No está por demás mencionar que el área de autógrafos y revisión de portafolios, a pesar de que contaban con una gran afluencia estaban perfectamente organizadas evitando así apretujones y empujones. En fin, una excelente organización.

Y si de organización se trata vaya que esta gente hace bastante bien su trabajo, a pesar de las enormes colas para entrar a este evento no tardabas más de dos minutos formado ¿Cómo le hacen?, estas avanzaban al paso normal de la gente, no se sentía calor o al menos se sentía menos que en la calle a pesar de que el evento estaba a reventar, esto es porque los pasillos son enormes y nadie te empujaba, solo puedo darle un aplauso a los organizadores de esta convención.

Todo esto ayudaba para que la magia fuera más especial, ¿pero que les puedo contar a ustedes de la magia queridos lectores?, sí ustedes son especialistas en esto ¿a poco no cada vez que leen un manga, comic o historieta, entran en ellos, sienten toda la fantasía, la magia y sobre todo su imaginación llega a lugares sorprendentes? y si tan sólo logramos que un poco de tu imaginación te llevará a soñar con este lugar, ya no fue necesario que estuvieras ahí por que acabas de estar conmigo y con todo el equipo de Conexión Manga, con esto perdurará el sueño y el viaje a este lugar del cual no despertaremos por que estará siempre con nosotros.

Recuerda que somos la nueva generación, una generación sorprendente que sueña, se divierte y vive intensamente; que una parte de nuestras vidas las forjan los mangas, las historietas y los comics; claro, poca gente lo entiende, esto nos vuelve diferentes, nos convierte en creativos y los creativos seremos los nuevos dueños de este mundo.

Créditos de Fotografías:
J F V
Alberto Hinojosa
Claudia Flores de Pérez

El Planeta de Los Cómics

ECOS DE LA COMI CON

Por ALBERTO HINOJOSA

Así trabajó Alberto Hinojosa en la COMI CON

La nave despegó de tierra y pocos minutos después me encontraba lejos de casa. Pocas horas después aterrizaría y me encontraría en un mundo extraño. Comencé a explorarlo.

Primero miré grandes llanos, casi desérticos, después vi vestigios de una extraña civilización; me encontré con lo que parecía una ciudad, los edificios no eran como los que yo conozco y de pronto me encontré con... ¡Monos, muchos monos! ¡Me encontraba rodeado de ellos!, pero estas eran monos de papel.

No, no estoy haciendo una reseña de "El planeta de los simios", estos monos de papel que vi anunciaban en las calles de San Diego la convención de comics más importante a nivel internacional, se trataba de la "COMI-CON".

Dicho evento viene celebrándose desde 1969 (si no me equivoco). Ningúna otra convención a la que haya asistido antes se compara en su magnitud, sería imposible contarles en tan poco espacio todo el programa de eventos que hay, estos incluyen: sesión de autógrafos de artistas, conferencias, proyecciones de películas y dibujos animados, etc. Una sola persona no podría cubrir todos los eventos si se lo propusiera, así que me limitaré a contar lo que pude ver:

Artistas invitados

Como dibujante siempre quise conocer a los dibujantes que admiro y en esta convención tuve además la oportunidad de hablar mi poco inglés con ellos, pude platicar con Bernie Wrightson, un artista al que quizás las nuevas generaciones no les resulte conocido, el es famoso por crear gráficamente a la cosa del pantano (Swamp Thing) e ilustrar libros de terror, como "El ciclo del hombre lobo" de Stephen King y una bellísima adaptación del clásico "Frankenstein". El Sr. Wrightson tenía su propio stand y me enseñó bocetos originales de los alienígenas que aparecen en la película "Galaxy Quest"

John Buscema es otro dibujante a quien deseaba conocer, él es reconocido por dibujar a Conan el Bárbaro entre otros personajes de Marvel. Desafortunadamente su stand era el más concurrido por los fans, así que solo pude estar con él para que me autografiara un libro de Conan e intercambiar dos o tres comentarios.

De los artistas que hablaban español se encontraba Sergio Aragonés a quienes muchos de ustedes ya lo conocen en la CONQUE. Además de seguir dibujando las aventuras de Groo, crea otras miniseries para la compañía Dark Horse, me enseñó unos cartones originales de la historieta en la que se encuentra trabajando ya que siempre carga su trabajo y sus herramientas para aprovechar cualquier momento de ocio, dondequiera que este, para trabajar.

Ramon Bachs es un dibujante español que se dio a conocer por dibujar el divertido Crossover del Joker y la Máscara, él me comentó que llegó desde su natal España buscando chamba en la Comicon y la encontró en la editorial Dark Horse

De Argentina estaba de visita Carlos Meglia quien también trabaja en Dark Horse, su estilo es muy caricaturesco y dinámico, eso le ha permitido dibujar una miniserie de Star Wars y una serie de televisión llamada Cybersix que se transmite por HBO.

Carlos me comentaba que actualmente trabaja haciendo un cross-over de Tarzán y Superman. También me platicó acerca de la situación de la historieta en su país, y desgraciadamente tampoco parece ser muy boyante

También estaban por allá nuestros paisanos Humberto Ramos (Crimson) quien se encontraba promocionando su nuevo trabajo "Out there", a Oscar Gonzales Loyo quien estaba en el stand de Bongo Comics, quienes editan los comics de los Simpsons y Futurama, también estaba Ricardo Garcia (Dibujante de "Las chicas superpoderosas).

Sería muy largo el platicarles en este espacio acerca de todos los artistas que tuve la ocasión de conocer. Hubo muchos que no pude tratar porque las filas que había para pedirles un autógrafo eran enormes y solo firmaban por un par de horas; sin embargo, allá en San Diego es fácil acercarse a los artistas ya que no están custodiados por guardias como si fueran estrellas de cine.

Premieres de películas o dibujos animados.

Con tanto que ver y hacer me disculparán por solo poder comentar los avances de lo que vi, entre ellos el avance de la nueva serie de dibujos animados de La Liga de la Justicia producida por la Warner Brothers. Esta sigue fiel al estilo de las series animadas de Batman

El famosísimo Stan Lee dando una conferencia

y Super mán. También pude ver el trailer de la primera de tres películas de "El Señor de los Anillos" y el de "La Máquina del tiempo"

Revisión de portafolios

La COMI-CON le ofrece cada año a muchos dibujantes la oportunidad de conseguir trabajo en las grandes editoriales, pero hay que tomar en cuenta que existe una impecable organización con horarios y lugares debidamente señalados en el programa, así que si uno no tiene la precaución de hacerle caso te será imposible que alguno de los editores le eche un vistazo a tu portafolios. Lo mismo sucede con las sesiones de autógrafos, si uno no llega a tiempo para formarse en alguna fila te puedes perder de la oportunidad de conseguir trabajo o de conseguir el autógrafo de tu artista favorito.

Exhibición de revistas antiguas

Cada año los organizadores publican un libro oficial de este evento, nunca falta un aniversario que celebrar en él. Este año los temas fueron la celebración de los sesenta años de la Mujer maravilla y el Capitán América, así como los cuarenta de Los Cuatro Fantásticos. Se menciona también a los artistas del comic que murieron durante el transcurso del último año, entre estos estuvieron Carl Barks (creador del Tio Rico Mcpato), William Hanna (co-creador de los Picapiedra, Scooby Doo), y Hank Ketcham (Creador de Daniel el Travieso) entre otros, también contiene datos de los invitados y un gran número de dibujos de fans que se unen a la celebración de aniversario de algún personaje.

Premios

En la COMI CON se encuentra la sede del premio Eisner (el equivalente a los Oscares de los comics, nombrado así en honor del maestro Will Eisner), este premio se otorga a los artistas del comic que más han destacado durante el año e incluye categorías como la de mejor guionista, mejor anual, mejor dibujante, mejor portadista, entintador, título, colorista, etc.en este año tuvimos nominados a Sergio Aragones por The Gorilla Suit, Kaiji Kawamori por Eagle, Katsumhiro Otomo por Akira, para el Salón de la Fama se encontraba el nombre de Osamu Tezuka.

Tiendas.

¡Ah!, si eres comiquero de hueso colorado creerás que te has muerto y que estás en el cielo. Aquí encontrarás de todo, si no encuentras un comic sencillamente es porque no existe. Existen tiendas dedicadas exclusivamente a vender revistas de los años 30's, 40's, 50's, 60's y ¡originales!. Claro está que uno corre el riesgo de gastarse hasta lo que te quedaba para el boleto de avión de regreso, ya que dichas páginas originales te pueden costar más de cien dólares. Lo mismo pasa con los juguetes y las películas en video. Las revistas antiguas se pueden encontrar aquí gracias a que existen diversos clubes de coleccionistas bien organizados a conseguir ese material.

En las tiendas hay de todo además de comics: libros de arte, tarjetas, discos compactos, fotos de artistas y modelos, posters de películas (¡hasta había de películas mexicanas de El Santo y de Tin-Tan!), juguetes, etc. Si vas, lleva una mochila vacía para que guardes las cosas que compres

En fin, esto es solo una parte de o poco que pude ver este año en la COMICON. Y estoy seguro que si vas el próximo año podrás ver mucho más que yo

Un consejo, trata de asistir a los eventos que realmente te interesen y comprar de manera mesurada los primeros días, llevar una cámara con 2 o 3 rollos y unos buenos zapatos para aguantar largas caminatas. ¡Hasta la próxima!

La voz de Goku en Inglés

INSTALACIONES

Esto sólo es la mitad del Centro de Convenciones

Entrada principal de la COMI CON

Vista General de los stands

Stand de BONGO

Dibujantes de Los Simpson

Area de revisión de portafolios

El stand de Playboy muy concurrido

Dibujos eróticos en exposición

J.F.V. recorriendo la COMI CON

BANDAI y su espectacular stand

Con respecto a los stands participantes hubo de todo, desde editoriales hasta juguetes. Los grandes, como Marvel, DC Comics, etc, los medianos (una gran mayoria) y los independientes pusieron todo su esfuerzo para impactar a los fans.

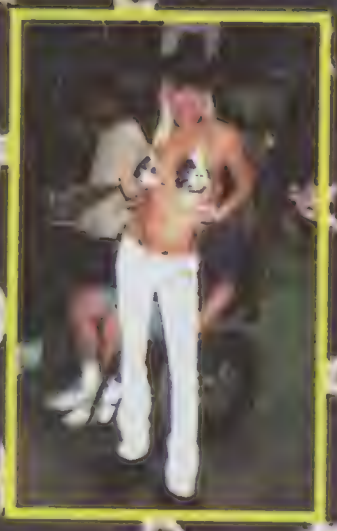
Stand de la revista WIZARD

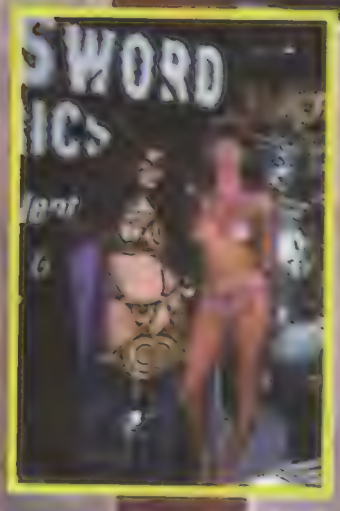
No podía faltar MARVEL COMICS

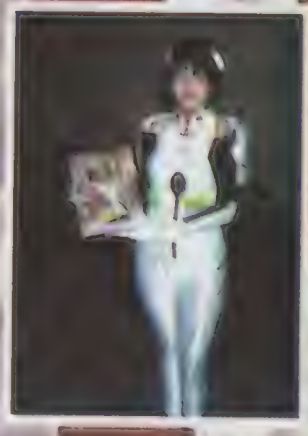
DARK HORSE COMICS Presente!

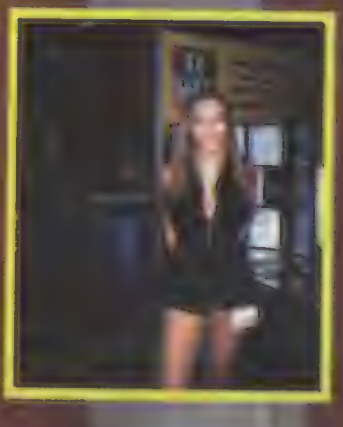
Super stand de DC COMICS

LAS BELLEZAS



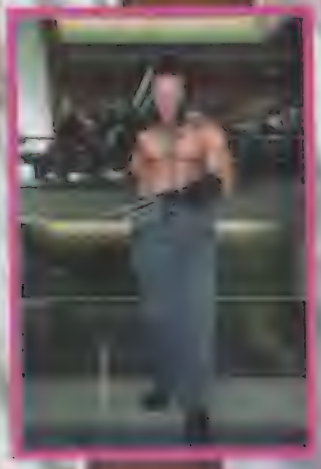






Estas son sólo algunas de los cientos de bellezas que se hicieron presentes en este evento de corte internacional y como decimos los mexicanos hubo de chile, de dulce y de manteca y para muestra echenle un ojo a estas beldades que posaron para la lente de Conexión Manga.

DISFRACES



Como en todos los grandes eventos de este tipo, no podían faltar los clásicos fans disfrazados, y en la COMI CON sí de verdad que no se andan por las ramas. Nada más echenle un ojo a estos pocos que lograron fotografiar nuestros envia-

ATRACCIONES

La "Mujer" Bicentenario

Uno de los objetos más codiciados de esta convencion fue sin duda el No.1 de Superman, el cual está valuado en casi 100,000 dólares..nada más ni nada menos.

Detallada escultura en pasta de Witchblade

Los fans no se quedaron atrás, aquí un auto/Arana.

Roobotech-BF1S tamaño Caguama

El auto de Dragon Ball Z

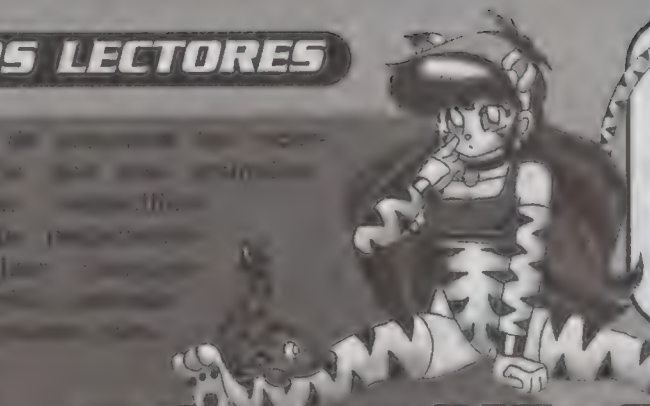
De este magno evento internacional, sin duda alguna lo que más destaco fueron las atracciones especiales que este nos presentaron, desde el No. 1 de Superman, pasando por esculturas tamaño natural hasta el increíble Batimovil

La cabeza deTerminator

El famosisimo Batimovil estuvo presente.

Máquina Del Tiempo

DE LOS LECTORES



CLASIFICADOS

Poseo varias revistas Hentai que deseo intercambiar por videos Hentai de series conocidas. Interesados ponerse en contacto con Nelson Carlos Contreras García (edad 21 años) al siguiente correo electrónico:
Correo electrónico:
gransayaman@terra.com.mx o también a:
gransayaman@hotmail.com

Compro mangas de Dragón Ball Z en buen estado. # 9, 20, 32, 42 y 50. Precio a tratar. Interesados contactarse con Ma. del Carmen López Chavarría al siguiente teléfono:
Número telefónico:
5 974 97 31.

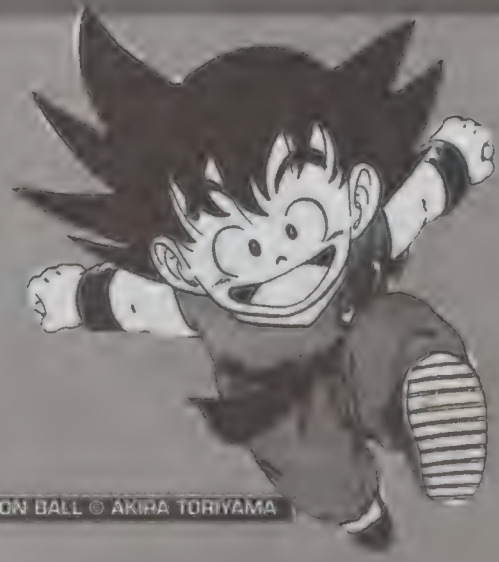
Busco capítulos en video de Evangelion en español. Interesados ponerse en contacto con Alberto Solís a la siguiente dirección:
Calle 6. Lote 2 Mz 8.
Olivar del Conde 1ª Sección.
C.P: 01400.
México. DF.

Nota: Solo serán publicados anuncios relacionados con material Hentai SI el interesado compruebe ser mayor de edad.

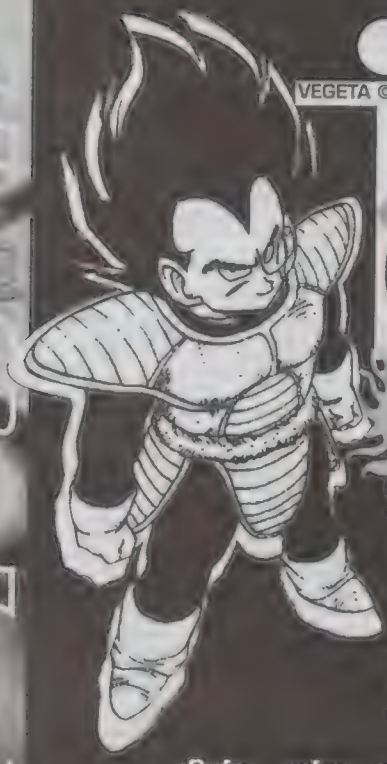
Compro los números 1, 2, 26, 27, 30, 31 y 32 de la revista Dragón Ball de Editorial Vid. Precio a tratar. Revistas en buen estado. Interesados contactar a Francisco Jesús Rocha García a la siguiente dirección:
Dr. Gustavo Cabrera # 108.
Zona Centro.
C.P: 38240.
Juventino Rosas. Gto.

Compro cualquier cosa -posters, juguetes, videos, revistas, etc- relacionado con el anime de ROBOTECH. Precio a tratar. Interesados comunicarse con Juan Carlos Alanis a la siguiente dirección:
Congregación Ochoa.
C.P: 88460.
Cd. Camargo. Tamaulipas.

Anime X es un Club para verdaderos Otakus que siempre esta en busca de nuevos socios. Si tu deseas engrosar sus filas no dudes en ponerte en contacto con su socio fundador Jesús "Gouki" Altamirano a la siguiente dirección:
CLUB ANIME X.
Calle: 2 de Abril # 5.
Chalco. Edo de Méx.
C.P: 56640.
Correo electrónico:
axgouki@yahoo.com.mx
animex2000@yahoo.com.mx



DRAGON BALL © AKIRA TORIYAMA


VEGETA © AKIRA TORIYAMA

Tipos de GALANES II

Por LOBO

En el número anterior presentamos algunos estereotipos que podrían considerarse los extremos de los galanes en el anime: el Galán Perfecto, el Vanidoso y el Machista. Pero entre ellos pueden existir las variantes que a continuación presentaremos.

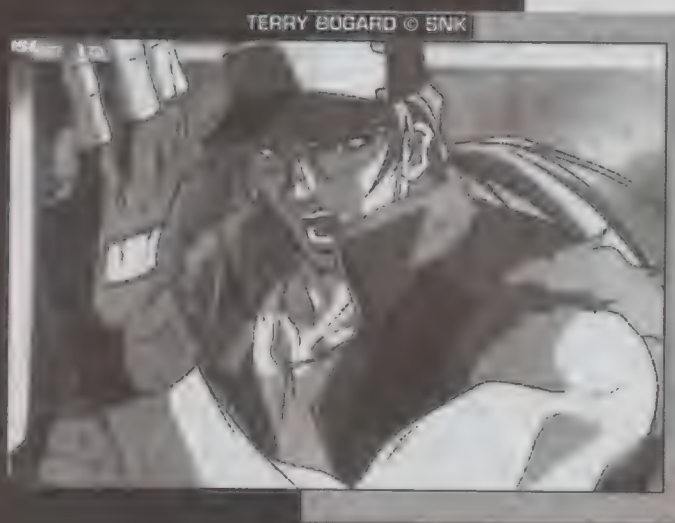
¡Sufro, sufro, sufro!

A una de esas variantes pertenece el Galán Mártir, que es el que se la pasa capítulo tras capítulo sufriendo todo tipo de penurias, por lo general es un huérfano de corazón noble y con una infancia marcada por innumerables desdichas. A diferencia de la Lolita Sufrida, el sufrimiento del Galán Mártir es, muchas veces, más de origen físico que mental.

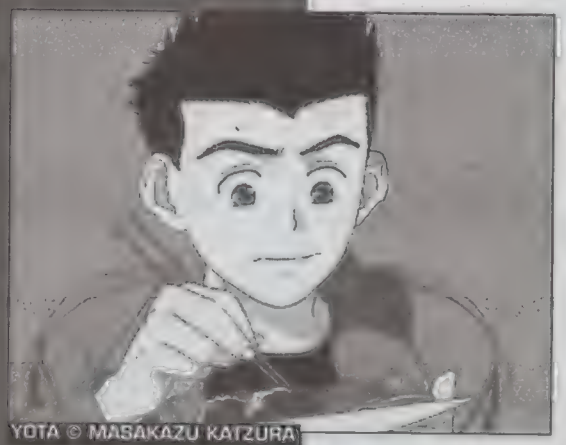
Estos chavos por lo general son golpeados en forma por demás sádica cuando se enfrentan a los malos de la historia y, en muchas ocasiones, a pesar de que pueden defenderse, prefieren recibir una soberana golpiza, siempre y cuando piensen que la merecen.

El Mártir antepone los intereses de otros a los suyos y no le importa incluso morir si su "sacrificio" salva a otras personas. A menudo trata de hacerse el fuerte para evitar que otras personas sientan lastima por él, pero cuando sufre la perdida de un ser querido no puede evitar llorar, mostrando sus verdaderas emociones.

Se podría pensar que la Sufrida es la chica ideal para el Mártir, pues formarían una pareja tipo "Pepe el Toro y la Chorreada", pero la verdad es que él forma mejor pareja con las Lolitas llenas de vida (como la Infantil o la Alocada) debido a que a que la vitalidad que ellas poseen inyectan animo al Mártir.


TERRY BOGARD © SNK

Entre los Mártires más populares tenemos, por supuesto, a Seiya y Shiriu (Saint Seiya) en verdad se ganan el título de "Santos de Athena", y más Shiriu, el pobre tipo era tan sufrido que casi podríamos decirle "San Shiriu, Virgen y Mártir". Van Fanel es otro Mártir al que casi habría que hacerle una "limpia"; no sólo perdió a sus padres, sino que su reino fue destruido, después descubrió que su hermano era aliado de los malos y, para colmo, al final ni siquiera se queda con la chava que ama. Pero sin duda uno de los más "salados" es Yota Mutenai (Video Girl Ai) que por su buen corazón sufre más que "heroína" de "Teranovela". ¿No recuerdan como le quedaron los pies después de subir una escalera de frágil cristal para salvar a Ai?


YOTA © MASAKAZU KATZURA

Te mato si me vuelves a tocar.

Otra modalidad es el Galán Duro, que puede considerarse como uno de los más carismáticos del anime. Por lo general, él ha tenido una vida llena de penalidades, pero ha diferencia del Mártir, que sólo se la pasa "aguantando caña", el Duro ha decidido volverse un tipo "malo" para evitar que lo vuelvan a lastimar, ya sea física o emocionalmente. Su comportamiento es serio y casi siempre tiene una "cara de palo" que no muestra emoción alguna o, por el contrario, muestra una sonrisa cínica que saca de quicio a más de una persona.

Este tipo de Galán sirve casi siempre como comparsa del "héroe principal" pues por lo general hace cosas que un chico más noble no haría, como matar al malo o golpear a una chica. A menudo no se sabe si este sujeto es héroe o villano pues casi siempre parece hacer las cosas por un interés personal.

En el terreno amoroso, el Duro es bastante desafortunado, primero porque debido a sus actitudes es un perfecto "repelente

SLAM DUNK © TOEI ANIMATION

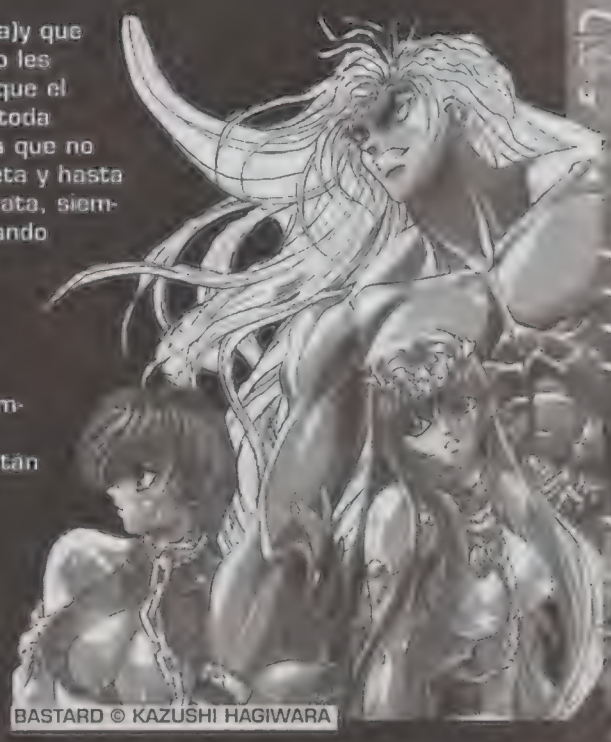
para mujeres" y, segundo, en muchas ocasiones resulta que la chava que era el amor de su vida fue asesinada sin que él pudiera evitarlo, y por ello él mismo se niega el derecho de volverse a enamorar tanto como castigo como para evitar sufrir una perdida igual. Aun así, el Duro algunas veces termina haciendo pareja con Lolitas que tienen un carácter igual de fuerte al de él. (como la Lolita Mandona o la Manipuladora).

Ikki es de los Galanes Duros más populares y el más carismático de los Caballeros de Bronce. Terry Bogard(FATAL FURY ANIME) no sólo es un Galán Duro, sino que además es uno de los más deliciosamente carismáticos, y, aunque para muchos es solo un "palo", Kaede Rukawa era el verdadero chico duro de Slam Dunk.

¡Pégame, pero no me dejes!

Entre los personajes masculinos no hay otro tan deliciosamente odioso como el Galán Patán. Este tipo es un extraño híbrido que combina virtudes y defectos de otros Galanes. Es guapo pero odioso. Lucha del lado de los buenos, pero sus actitudes y acciones son las de todo un villano. Con frecuencia parece todo un caballero pero se comporta como si hubiera salido del centro de Tepito. Su mayor debilidad son las mujeres, a las cuales no pierde oportunidad de manosear hasta por debajo de las orejas cuando se le presenta una oportunidad, y lo peor de todo es que el muy vanidoso piensa que todas las mujeres del mundo le "pertenecen", justificando esta idea con la opinión que tiene de sí mismo de que es la criatura más "perfecta sobre la faz de la tierra". Con todo lo anterior y por extraño que les parezca a las feministas, todas las chicas que están alrededor de él, a pesar de ser inteligentes y de que lo consideran el peor de los patanes, terminan enamoradas de este sujeto por su "extraño magnetismo". Esto da pie a la controversia de que en las historias en las que aparece el Galán Patán se presenta a las mujeres tan superficiales como los hombres (o sea que sólo buscan la atracción física)y que a ellas no les importa que el tipo sea toda una lacra que no las respeta y hasta las maltrata, siempre y cuando este sea guapo y de buen fisico.

El más claro ejemplo de Galán Patán es D.S. (BASTARD), un sujeto guapo y de fisico tipo mister universo, pero que no deja de ser un "miserable bastardo" que antepone sus intereses a los de la demás gente y que sueña con tener un harem con todas las chicas bellas del mundo, incluida "su amada" Yoko a la cual manosea cada cinco segundos. Otro igual de "desgraciado" es Santa (Dragón Pink), el cual no se tienta el corazón para usar a la pobre gata esclava Pink como carnada para atraer monstruos. Y una vez más tenemos a Vegeta, un verdadero patán sin educación, pero quizá por eso conquisto el corazón de la "sangrona" de Bulma.


BASTARD © KAZUSHI HAGIWARA

En fin, en el próximo número terminaremos de ver a los tipos de galanes, y analizaremos también la relación hombre-mujer que se da en las historietas, primero en el plano internacional, para después concretarnos en Japón. Sobre todo trataremos de entender por qué aún hasta la fecha se espera que la mujer siempre sea la Damisela en Desgracia y el hombre el Héroe que la salve.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

SEIYA Y SHIRIU © MASAMI KURUMADA

A LA MEXICANA

Por ANGEL ZUÑIGA

Est
CYG

IMAGEN © CYGNUS, DARK HORSE COMICS

El estilo de Cygnus Comics lo reconoce todo aficionado y seguidor de la historieta mexicana en la última década. Han manejado influencias del cómic estadounidense para presentarlas a un público ansioso de una nueva forma de historieta nacional. Su trabajo es conocido popularmente desde 1997, año en que la Editorial Toukan lanzó la reedición de Ultrapato, primer trabajo que conformó el sello Cygnus y que se publicó originalmente en enero de 1994 con el esfuerzo de Edgar Delgado, creativo y principal responsable del estudio.

Ultrapato

Carlos Bay, protagonista de Ultrapato, vive el punto más bajo de su vida: no tiene trabajo, dinero ni pareja. Encuentra unos guantes abandonados en la playa —el premio de una guerra intergaláctica— que al ponérselos adquiere un gran poder de destrucción difícil de controlar.

La decisión de publicar Ultrapato la tomó Edgar Delgado en 1993, aunada a circunstancias como su rechazo como dibujante en un importante periódico de Monterrey, una convención de comics donde conoció a figuras como Oscar González Loyo y J. G. Olguín y el programa Y usted, ¿qué opina? de Nino Canún, en su edición dedicada a la historieta, en el que los panelistas aseguraban que no existía un "verdadero y competitivo cómic mexicano".

El primer número de Ultrapato lo llevaron a cabo Edgar Delgado y Enrique Martínez, y el principal patrocinador fue José Delgado, padre de Edgar, que fue convencido por su hijo de las posibilidades en la publicación de un cómic mexicano. Ultrapato fue distribuido principalmente en Monterrey, con un tiraje de dos mil ejemplares. A partir de entonces, José Delgado queda como presidente de Cygnus y Edgar Delgado como director general.

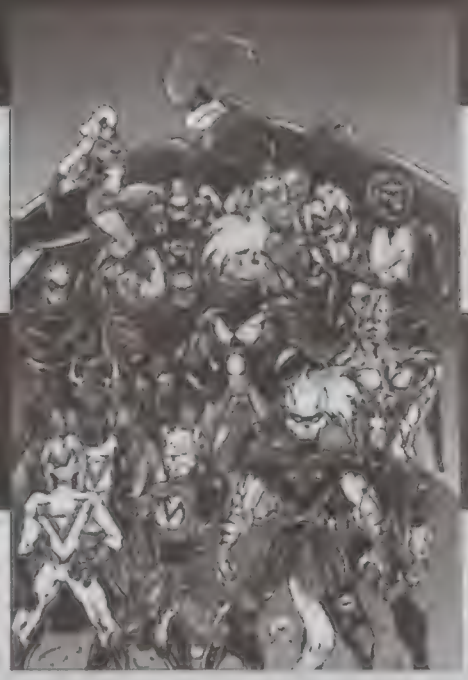
Ultrapato fue aplaudido por aficionados al cómic mexicano, a pesar de los comentarios que señalaban sus similitudes e influencias mal conducidas con y de Spider Man —el poder que recibe el protagonista y la responsabilidad que involucra.

El mundo creado por Edgar Delgado en Ultrapato presenta personajes-animales, con actitudes humanas traducidas en sus gestos y comportamiento, haciendo evidente su origen de ciudades, que si bien tiene nombres ficticios —Villa Ave, Ciudad Lobo—, pueden identificarse con cualquier metrópoli del país.

Valiants

En Ciudad Lobo se desarrolla otra historia: Tron, un cyborg del futuro y

udio NUS



miembro de un grupo de vigilantes que enfrentan la cacería y exterminio, viaja al pasado para tratar de detener la muerte de sus compañeros, los Valiants.Valiants fue la segunda publicación de Cygnus, lanzada poco después del éxito de Ultrapato, con un tiraje de cinco mil ejemplares y una distribución que le permitió llegar a puestos de revisas en el Distrito Federal.

Valiants vino a ampliar y definir el mundo (¿cómo llamarlo: amorfo, bizarro, fabulista?) de Edgar Delgado y hasta la fecha es la consagración de Cygnus, su historia mejor narrada y su arte más fino. Los personajes de Valiants son más pasionales, movidos por ideales de justicia, venganza y placer. El manejo de grises —nunca visto antes en un cómic nacional, y posiblemente tampoco en estadounidense— aquí alcanza su plenitud, dando una nueva dimensión al dibujo, profundidad y carácter. Lugo y más allá

Lugo es una historia de vampiros, posiblemente esa es la razón de su éxito entre los lectores. Erik Lugo es el hijo de la unión entre un miembro de la Calígene —vampiro— y una mujer humana. Su rango como mestizo le hace blanco de otros miembros de la Calígene, que lo buscan con diversas intenciones. Aquí Cygnus ha hecho a un lado el manejo de grises y los personajes animales, sustituyéndolos con tramas de puntos y una gráfica estilo Humberto Ramos, lo cual busca mayor impresión en una historia con aspectos oscuros mezclados con aficiones de sus creadores —como el gusto de Eric por el Chavo del ocho y La Guerra de las Galaxias—. La historia de Lugo corre a cargo de Carlos García Campillo y Salvador Vázquez.

Otros trabajos de Cygnus han sido B-Squad, de Francisco Ruiz Velasco (una historia de ciencia-ficción) y Creaturas de la noche. Actualmente Edgar delgado planea continuar la saga de Ultrapato, presentado una edición especial dedicada a Ultragallo. Cygnus también ha empezado a manejar la parafernalia de su trabajo, imprimiendo gorras, posters, camisetas y series de tarjetas.

Como muchos creadores mexicanos, el equipo de Cygnus ha llegado a trabajar en el duro mercado estadounidense con una serie que ha generado buenos comentarios: Battle Gods: Warriors of the Chaak, publicado por Dark Horse.

El trabajo independiente de Cygnus es esporádico hasta casi rayar en lo irresponsable —llegaron a publicar un ejemplar de Valiants al año—, pero no aminora su valor como cómic mexicano, ni el hecho de que su trabajo fue el primero que comenzó a valuarse más allá de su precio de portada. Su relevancia en el mercado independiente es innegable y sus artistas son jóvenes que tiene material para muchos años más.

TODAS LAS IMÁGENES © ESTUDIO CYGNUS

Nota: Y si alguien tiene curiosidad, Cygnus es el nombre astronómico para la constelación de El cisne, también conocida como la Cruz del Norte.

Por Adalisa Zarate

RECOMENDACION EN MANGA

What's Michael?

...uando los gatos son dueños de sus amos

¿Por qué los gatos de cuando en cuando caminan con la lengua fuera de la boca? ¿Porqué siempre parecen querer a las personas "alérgicas" a ellos? ¿Porqué mueven la cola cuando están contentos, cuando están enojados y cuando tienen hambre? Éstas son sólo algunas de las preguntas que podrás responderte cuando conozcas What's Michael?, del dibujante japonés Makoto Kobayashi.

Y... ¿QUIÉN ES MICHAEL?

Michael es un gato grande, anaranjado y atigrado, no muy diferente al gato estadounidense amante de la lasaña, Garfield. Sin embargo, ahí terminan las similitudes, pues mientras Garfield es en ocasiones más humano que gato, Michael siempre es un felino. De hecho, rara vez leemos sus pensamientos, y sus amos, una pareja de recién casados que nunca está segura de qué pasa a su alrededor, no lo entienden.

Los placeres de Michael consisten en comer, dormir, corretear por la casa, jugar con sus amos y cuidar de su creciente familia: Popo, su "esposa", y su camada de gatitos. Entre sus actividades cotidianas están, además, molestar al vecino, un yakuza que odia a los gatos, o al rival de éste, que los ama, visitar a la "mujer gato", que tiene una vasta familia de mininos, o sortear al temible Nyazilla —Nya (Miau), Zilla (Godzilla)—, un gigantesco gato pasado de peso, que es el terror del vecindario.

Las historias son todas cortas, de no más de ocho páginas, que se van entrelazando para contar una historia de mayor tamaño, de ocho volúmenes, muy al estilo de las tiras cómicas estadounidenses, justamente como Garfield, Snoopy o Calvin y Hobbes.

PRRR...FECTO

El encanto de Michael radica en esa simpleza de sus argumentos, y en un dibujo muy detallado: no sólo

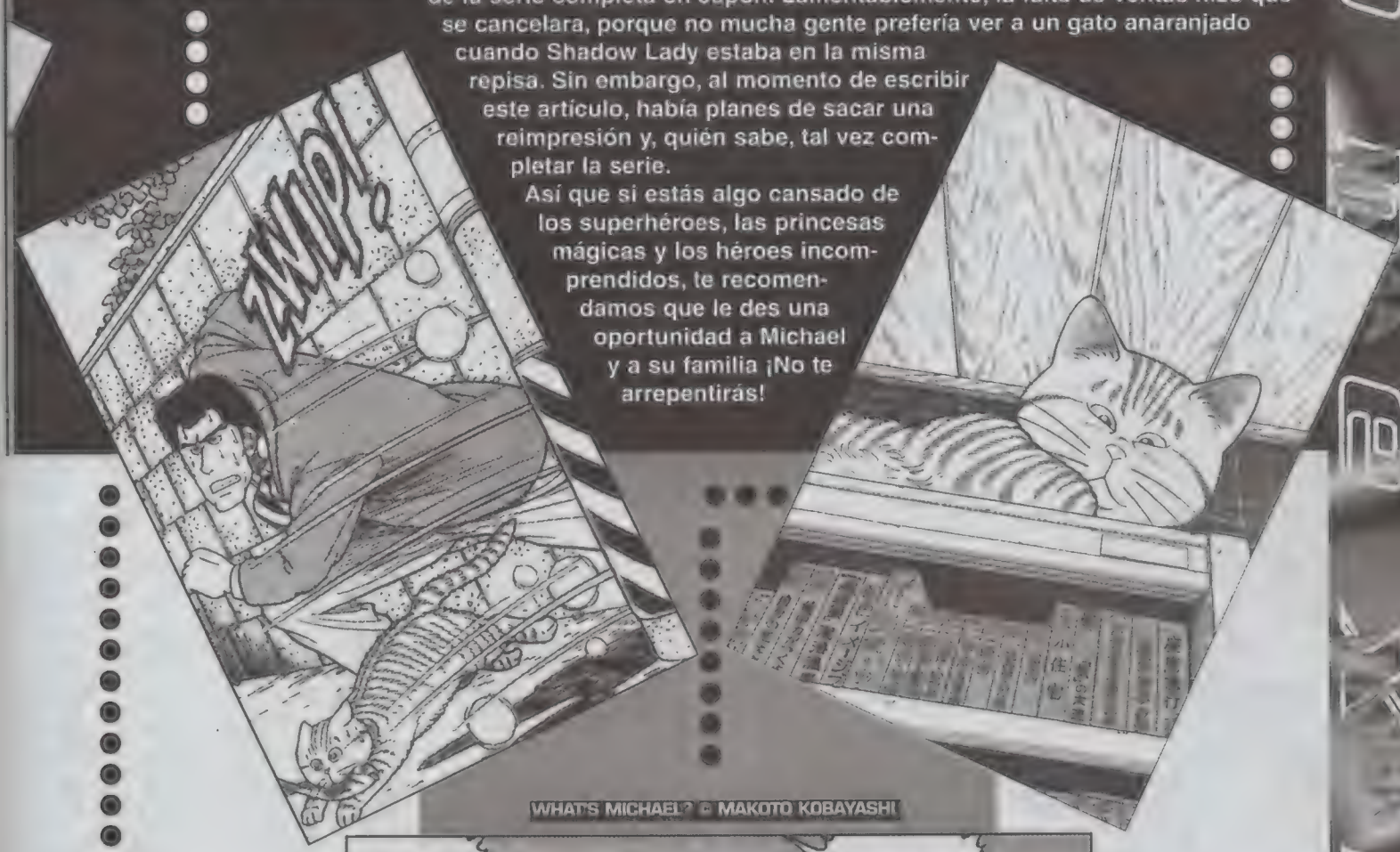
los gatos, que parecen listos a recibir un apapacho por parte del lector, sino las personas y, en particular, los fondos.

Una de las historias del volumen cuatro muestra a Michael caminando por todos los lugares que conoce: la casa de sus dueños, la del yakuza, la de la señora de los gatos, y todos lo ven extrañados. Hasta que se tropieza con Popo. Michael descubre la razón de dicha sorpresa: olvidó meter la lengua y ha caminado todo el tramo con la lengua de fuera.

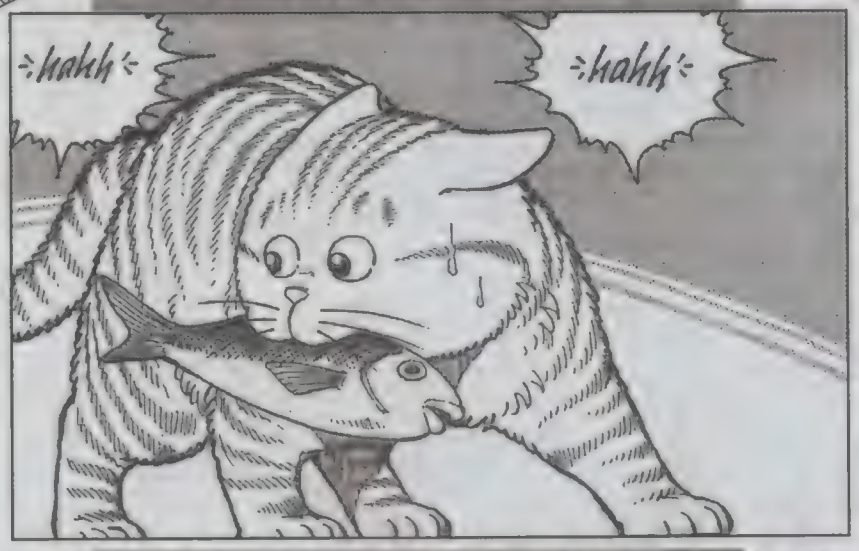
Como mencionamos antes, la falta de entendimiento entre gatos y humanos es obvia, pues en la tira completa, de cinco páginas, están prácticamente ausentes los diálogos y todo lo suponemos mediante la expresión de los personajes.

What's Michael? se publicó a manera de libro por Dark Horse, y se produjeron cuatro volúmenes, la mitad de la serie completa en Japón. Lamentablemente, la falta de ventas hizo que se cancelara, porque no mucha gente prefería ver a un gato anaranjado cuando Shadow Lady estaba en la misma repisa. Sin embargo, al momento de escribir este artículo, había planes de sacar una reimpresión y, quién sabe, tal vez completar la serie.

Así que si estás algo cansado de los superhéroes, las princesas mágicas y los héroes incomprendidos, te recomendamos que le des una oportunidad a Michael y a su familia ¡No te arrepentirás!



WHAT'S MICHAEL? © MAKOTO KOBAYASHI



Antes de comenzar queremos agradecer a todos nuestros lectores que nos fueron a visitar en la convención de LA Mole, gracias por su apoyo y recuerden que los esperamos en la T.N.T.
¡COOOMENZAMOS!

Alejandro Sarabia (Alias "Shiranui") decidió llevar su carta personalmente a nuestro stand de La Mole para asegurarse de que la recibiéramos y la contestáramos (Huy, pues que poca confianza. ¿Acaso cree que las perdemos?) Eso dímelo tu "comecartas" (Gulp) Alejandro es un gran admirador de Mai Shiranui y de otras chavas que aparecen en los videojuegos y animes de pelea, como las chicas de Variable Geo, razón por la cual nos pide que demos la ficha bibliografica de Mai y también datos del anime y video juegos de Variable Geo. Alejandro comenta que la razón por la que le gustan las historias en donde las mujeres son las heroínas es por que piensa que las mujeres deben demostrar que ellas también pueden contra los malosos (¡La manga, que! A el le gusta Mai y las nenas de Variable Geo por sus grandes...) ¡GOJI! (Habilidades como luchadoras. Uf) Alejandro, gracias por tu dibujo de Mai Shiranui para la galería (¿Por qué no me extraña que fuera un dibujo de ella?) Sangron. Por ultimo, te prometemos Alejandro que tomaremos en cuenta tu sugerencia de poner la letra de canciones de animes y video juegos en el inserto de ocho paginas. Hasta la próxima Alex.
Alejandro Sarabia Salazar.
Rinconada San Felipe
Coacalco.

Nuestra amiga Ana Cris nos comenta que le encanto la historieta de Moraliux "La que de Goku-mons", si es así no te pierdas las próximas historias de Moraliux con el Equipo Conexión Manga. (Pues yo insisto en que me dibuja como lagartija de peluche mal rellenada) pues eso es precisamente lo que pareces (Grrr) Cris felicita a Romy Villamil (Alias Sniperwolf) por su articulo sobre los Galanes de los Videojuegos y dice que estuvo de "PM" (¿PM? Ah ya entendí. Que estuvo de Poca Madr...) Termina esa frase y te pongo el bozal todo el día, dragón. (Gulp). Cris te prometemos que en el futuro hablaremos del videojuego Vagrat Story y dar más datos sobre la saga de Final Fantasy. Se nota que ya estas ansiosa por leer nuestra próxima publicación "La Saga Shojo" y aunque se a atrasado un poco, próximamente saldrá a la venta. Sobre tu petición de que ya publiquemos Clasificados, como te habrás dado cuenta estos ya salen de forma más regular. Chao, Cris y suerte con tu examen de física (En vez de estarnos escribiendo deberías ponerte a estudiar, flojonota) ¡GOOOJI!
ANA CRIS.
México. DF.

Por Angel Princess

Miguel Ángel Arroyo de nueve años dice que nos admira mucho por el trabajo que hacemos en Conexión Manga (Bueno, es joven. Aun puede escoger mejores ídolos) No nos ayudes, lagartija. Miguel nos pide que hablemos más de Dragón Ball el cual es su anime favorito, aunque también dice que le gustan Digimon, las Chicas Superpoderosas y Virtual Fighter. Miguel también nos pide que demos algunos trucos para los video juegos de Dragón Ball, Final Bout y Marvel vs Capcom. (Creo que nos confundió con la revista Club Nintendo) Sangron. De tu parte mandamos una gran felicitación a tu hermano Pepe cuyo cumpleaños es el 15 de Septiembre. Gracias por tu dibujo de Goku, pronto lo veraz en Galería. Sayonara amigo Miguel.
Miguel Ángel Arroyo Montaño.
Ecatepec. Edo de Méx

Lucero fue otra amiga que nos dejo personalmente su carta en la Mole, junto con un dibujo para Galería, en el cual se ven todos sus amigos de la "prepa" (pero el "sangron" de camisa rosa ya no es su amigo) Si Goji, de eso hablamos después. Como decía los amigos de Lucero son... Juan Carlos, Gustavo, Alfredo, Carolina, Karime y Manuel. (Ya párale. Casi mencionas a toda la "prepa") Espérate, dragón, que todavía me faltaron Alma, Yaneli y Beatriz. Lucero dice que espera ansiosamente La Saga Shojo, la cual pronto saldrá a la venta. Sobre el chico de camisa rosa (el cual debe ser un gusano de primera por lo que le hizo a lucero) Calma, Goji. Como decía, Lucero comenta que ese chico le destrozo el corazón y me pide un consejo (Ahí va la "Dr. Corazón") Ya cállate. Lucero, sé que es feo cuando alguien que considerabas tu amigo te traiciona, pero en mi opinión, si alguien te hace algo tan ruin como traicionar tu amistad, entonces ni es tu amigo y tampoco vale la pena que sufras por él. Así que animo, al fin por lo que se ve, si algo te sobra son amigos que te quieren y te apoyan. (Mucho, Ángel. Por eso te amo) ¿Eh? (Gulp.
Adiosito, Lucero).
Lucero López Millán
Cuernavaca. Morelos.

Luis Arroyo Montaño nos escribe desde Ecatepec. El a sus diez años se declara un superfan de los Hombres X, en especial de Wolwerine, del cual nos manda un dibujo para galería. (Pues yo hubiera preferido un dibujo de Misty) No seas payaso. Luis nos pide que hagamos un reportaje sobre los Hombres X y también quiere que hablemos más de Pokémon y de la caricatura de la "Vaca y el pollito" (Y de seguro también quiere que hablemos del "hombre rojo" y su enorme tra...) ¡DRAGÓN! (bajo en la "Vaca y el pollito". Es que no me dejas acabar, Ángel). Jumn. De tu parte mandamos saludos a tus hermanos Mary, Luis, Viri y Micky (Al cual también respondemos en este buzón) Gracias por tus porras y tu dibujo para Galería.
José Luis Arroyo Montaño.
Ecatepec. Edo de Méx.

GALERIA

Una vez más volvemos al formato de diez dibujos para poder publicar más trabajos de nuestros lectores. Recuerden que los dibujos deben ser a tamaño carta y a color, pueden ser de personajes tanto de anime, manga o creaciones personales.

1.- [illegible]

2.- [illegible]

3.- [illegible]

6.- [illegible]

4.- [illegible]

5.- [illegible]

7.- [illegible]

8.- [illegible]

9.- [illegible]

10.- [illegible]

Del Video Juego Al ANIME

Por ANTONIO PEREZ

Alguna vez has tenido la inquietud por conocer la historia de tus personajes favoritos de los videojuegos? Si es así, déjanos decirte que las compañías que los crean en varias ocasiones han encargado proyectos u otorgado licencias para que esas historias sean adaptadas para el anime, ya sea como películas, ovas o series, en las que sus personajes, al igual que en los juegos, son los protagonistas; otras, se toman libertades que a veces no agradan a los fanáticos.

HA-DO-KENS ANIMADOS

Hablemos pues sobre algunos de estos trabajos y en particular acerca del iniciador de los juegos de pelea, Street Fighter, que cuenta ya con innumerables secuelas, con número tres normales, tres alfa o Zero, tres EX, una edición del Z y otra del tres, y varios crossover. Ya se han realizado varias animaciones de este juego después del éxito del primero y el impacto que causó el segundo, con resultados desde grandiosos hasta verdaderas porquerías. Además, se decidió lanzar una edición especial del juego, agregándole más personajes, una película y una serie animada de Japón, la cual ha resultado más coherente con el juego y su trama menos forzada que la película, pues en aquella se narra primero como Ryu (Riu y no Raiu como lo pronuncian algunos) y Ken conocen el Hado y comienzan su viaje en el que van descubriendo a los otros personajes y participando en intrigas políticas en contra de Shadow Law. La película parece un poco más forzada, sobre todo en el hecho de que algunos personajes sólo hacen bola y contradicen en algunas cosas al juego, como la relación de Chun Li y Guile (espero que la esposa de éste no se moleste) y los cyborgs que usa Bison para obtener información sobre los Street Fighters.

DARKSTALKERS © Capcom

De lo más criticable de las versiones animadas podemos decir, por ejemplo, que en Estados Unidos se ha producido una burda serie animada de Street Fighter, la cual ha hecho ver las inconsistencias de la película como verdaderas insignificancias, y que ha resultado ser una inmunda serie llena de incoherencias y con un arte horrendo que no vale la pena analizar. En cuanto a la película, muy bien, Guile es el héroe, es estadounidense, es el "muchacho chicho de la película gacha", pero cambiar las personalidades y hasta las nacionalidades y bando a los personajes ha resultado desastroso, por ejemplo: cómo a Ryu y Ken se los presenta como delincuentes de poca monta si el papá de

STREET FIGHTERS II © Capcom

VIRTUA FIGHTERS © Sega

este último es uno de los hombres más ricos del mundo y Ryu tiene un alto concepto del honor; Honda resulta no ser samoano, sino japonés, y Barlog no es amigo de Chun Li.

[illegible]

Pero dejemos la calle y vayamos al mundo oscuro de Darkstalkers. Darkstalkers es en principio muy diferente a otros juegos de pelea, con una trama y un objetivo claro, y una revolución en cuanto a personajes que no son humanos comunes sino monstruos legendarios. De hecho, la historia del primer Darkstalkers trajo consigo, gracias a su éxito, una secuela que resultó tanto en un nuevo juego como en una serie de oav, la cual es una renovación de la historia del primer juego, esta vez con un héroe, Donovan, como personaje principal, un hombre mitad demonio mitad hombre tratando de salvar al mundo de la maldad de Pyron, el extraterrestre que busca pelear con alguien digno de él y gobernar el mundo. La trama de la serie respeta al pie de la letra las personalidades, situaciones y motivaciones de todos los personajes gracias al éxito de las ovas. En cuanto a la secuela del primer juego, vino a complementarlo, pero lamentablemente esta no fue animada. También hay un manga además de las oav, pero éste sí es diferente a la serie y al juego, y una serie estadounidense, pero al igual que la de Street Fighter, no merece el análisis por su mediocridad.

[illegible]

Otros juegos que alcanzaron gran popularidad son Fatal Fury y Garou Densetsu que también tuvo su respectivo anime. En este caso, las batallas contra Gesse Howard y Wolgan Krauser se convirtieron en películas animadas, con ciertas libertades en cuanto a historia y poderes, pero para bien pues se ven fabulosas. Estas películas resultan muy recomendables sobre todo por las técnicas magistrales de animación. También hay un manga de Garou Densetsu, pero ni su trama ni su aspecto artístico son muy buenos.

De la misma compañía SNK, otro popular juego es, o fue, Samurai Shodow, que también llegó al anime y lo hizo, como en la mayoría de los otros casos, satisfactoriamente, también con algunas libertades como que Haomaru emprendería la búsqueda de Amakusa para evitar que liberara al demonio. En esta versión animada intervienen los ya conocidos Nakoruru, Galford y todos los demás también bastante recomendable. Hay también un manga dibujado por Masami Kurumada, que también dibujó a los caballeros del zodiaco, y que resulta muy recomendable por lo épico que resulta el asunto pues él es todo un maestro.

TOSHINDEN © Takara Co. LTD

[illegible]

Algo que tuvimos oportunidad de ver en México fue la adaptación al anime del juego Virtua Fighter, aunque le cambiaron el nombre a los personajes: Akira por Alex, Jakie por Roberto, y así por el estilo. algún nombre en el aspecto gráfico y de acción lenta, pasable, pero no al nivel de otras adaptaciones ¿recomendable? Pues ya la debieron haber visto. Lo que me parece rescatable es Lokcito, la mascota de Sara, porque me fascinan las mascotas.

STREET FIGHTER II V © Capcom

Entre todas las adaptaciones animadas están las que son realmente fantásticas y aquellas que pudieron recibir mejor trato; en cuanto a los juegos, hay algunos que desearíamos ver animados pero que no hay siquiera vestigios de que podamos verlos así (¡quiero ver a Hinata animada!), pero en fin, eso es otra historia.

Hasta luego, nos leemos después.

RECOMENDACION EN VIDEO

Oh My Goddess!

Entre Magia de Diosas

Por LIBRA

Una de las historias del género shonen que ha causado sensación entre los aficionados al manga, indudablemente es Oh, My Goddess! (¡Oh, mi diosa!). Muchos la consideran un fenómeno, porque poco tiempo después de su publicación en la revista Comic Afternoon de la editorial Kodansha (que también publicara Sailor Moon), dio un salto vertiginoso logrando llegar a la versión animada sin ser serie televisiva. Producida por la TBS (Tokio Broadcasting Station), es una colección de cinco OVA en los que Keichi, el personaje central, vive las experiencias más extrañas y divertidas gracias a la bella diosa mágica que entra en su vida para cambiarlo todo. Más tarde, la historia de Oh, My Goddess! se tradujo para el público de

habla hispana y logra también una popularidad increíble entre los lectores después de ser un éxito en inglés. Esta vez Editorial Planeta es quien estuvo a cargo de su edición, publicándola en su revista Shonen Magazine.

El autor de Oh, My Goddess! es uno de los grandes del manga, Kosuke Fujishima, que con su genial destreza y creatividad da vida y encanto a tres hermosas diosas y a un chico tierno embelesado por ellas, que viven aventuras un tanto dramáticas en una que podríamos llamar comedia romántica donde la belleza estética del dibujo es notable, pues Fujishima, después de una serie de trabajos previos a Aah, Megamisama! (¡Oh, Mi diosa!), desarrolla un amplio vocabulario visual donde el colorido y las formas se mezclan para dar destellos de belleza e inocencia a sus personajes con un estilo único.

La historia inicia con un error (¡acertado!) de Keichi, que se comunica con la Línea de Ayuda Técnica de las diosas al marcar un numero equivocado. De inmediato aparece ante él una bella diosa llamada Belldandy, que se pone a su disposición y le dice que cumplirá cualquier deseo que le pida. Keichi Morisato, que está acomplejado por su baja estatura, se llena de felicidad por el hecho de que una maravillosa deidad llegue a su vida, y lo primero y único que pide es que una hermosa joven como ella acompañe su existencia. Belldandy le dice que su deseo será concedido y acepta gustosa ser su compañera. Keichi no ambiciona ni dinero ni poder, sólo la compañía eterna de Belldandy. Urd y Skuld (hermanas de la diosa) también aparecen en la historia usando sus poderes para evitar alborotos, pero muchas de las veces son ellas las que los ocasionan.

El primer OVA básicamente narra la historia del encuentro entre Keichi y la hermosa Belldandy, que mágicamente aparece por el espejo del dormitorio de hombres en el que el chico se encuentra. El título de este primer OVA es Moonlight Cherryblossoms (La luz de luna y el florecimiento de cerezos) y resume la esencia más importante de esta serie, pues aquí es donde la diosa y el estudiante se unen para formar un sólo destino.

El segundo OVA es Midsummer night's dream (Sueño de una noche de verano). Se desarrolla cuando Keichi se encuentra de vacaciones y decide ir al mar para que Belldandy lo conozca, por recomendaciones de Megumi, su hermana. Belldandy sale de compras, mientras Keichi pone un video que recibió por correo, de pronto Urd, la hermana mayor de Belldandy sale del televisor y le dice que le ayudará a conquistar el corazón de Belldandy, pero no quiere que ella se entere que se encuentra allí. Ya en la playa, Urd le da a Keichi un bronceador mágico que hará que Belldandy se enamore de él, pero para lograrlo debe untárselo a ella. Cuando intenta ponerle el bronceador, llegan inoportunamente los amigos de Keichi, entre los que se encuentra una chica llamada Sayoko cuyos celos por la belleza de Belldandy son evidentes. Todo esto ocasiona que Keichi tire el bronceador. Urd más tarde aconseja a Keichi para que lleve a Belldandy en

OH MY GODDESS! © Tokyo Broadcasting Station

una balsa a mar adentro para que él le declare su amor. Él sigue el consejo, pero un barco que pasa cerca provoca que caiga al mar y peligre su vida pues no sabe nadar. Belldandy lo salva con su magia pero Sayoko la abofetea y le reclama por haber

OH MY GODDESS! © Kosuke Fujishima

puesto en riesgo la vida de Keichi. La diosa se entristece y piensa que tal vez sólo es un estorbo para él.
Todo este asunto se enreda tanto que, cuando por fin Urd lo resuelve y planea regresar al cielo, recibe órdenes de Dios para que se quede en la Tierra y se queda a vivir en el hogar de Belldandy y Keichi.

El tercer OVA, Burning hearts on the road (Corazones ardientes en la carrera), te hace vibrar de emoción a la velocidad de las motos que compiten en el intercolegial en el que participa Keichi. Él representa al auto-club, y entusiasmado prepara su motocicleta con la ayuda de Urd, que en vez de auxiliarlo sólo consigue retrasarlo pues destruye lo que el chico ha hecho. Al ver esto, Keichi decide ir a tomar un baño, pero dentro de la tina aparece Skuld (la hermana menor de Belldandy), que golpea con su martillo al chico, y cuando las otras dos hermanas corren hacia el baño y ven sorprendidas a Skuld, ella de inmediato se arroja a los brazos de Belldandy.
Más tarde, todos disfrutan de un pastel que prepara Belldandy. Skuld no mira con buenos ojos el romance entre su hermana y Keichi.
Posteriormente, cuando Megumi le ayuda a su hermano Keichi a preparar su motocicleta, aparecen dos amigos de éste para mostrarle un motor que los hará ganar la competencia. Es entonces cuando le surge a Belldandy otro enamorado, Aoshima, que competirá contra el auto-club; le da flores a la diosa y le dice que espera verla en la carrera. Skuld, por su parte, ante los malos planes de Keichi para su motor, decide diseñar uno propio, y logra un modelo que deja sorprendido a Keichi, pero Skuld recapacita y se enoja pues con esto el joven ganará y Belldany se enamorará más de él.
El día de la carrera, Aoshima le dice a Keichi que no compita y deje a Belldandy para él. Keichi no se había percatado que Aoshima hace con Tamiya (uno de los miembros y jefes del auto-club) una apuesta en la que está de por medio Belldandy; se

enfurece, pero la bella diosa le dice que debe cumplir lo que prometió.
La carrera le revela a Skuld el amor que los dos chicos se tienen y, finalmente, acepta a Kieichi, que resulta ganador y logra conservar a su diosa.
En el próximo número hablaremos de los dos últimos OVAS de Oh My Goddess!, Evergreen holy (Noche sagrada) y For the love of goddess (Por el amor de una diosa)¡No se lo pierdan!

FINAL FANTASY

El Espíritu En Nosotros

Por MIGUEL ANGEL RUIZ

SINOPSIS

En un futuro no tan distante, la Tierra es invadida por extraterrestres, las grandes ciudades son abandonadas, y con la población francamente diezmada los extraterrestres toman el control del planeta. Pocos y preciados humanos sobreviven, aquellos con la convicción de encontrar una manera de sobrevivir a la invasión y reclamar la Tierra. Dos de estos humanos, Aki Ross y su mentor, el Doctor Sid y su"teoría de la onda", tratan de desarrollar una solución orgánica para lo que la mayoría cree que es un asunto que sólo el ejército debería manejar, contrarrestar la fuerza extraterrestre. Ellos creen que todas las formas de vida tienen la particularidad de poseer ondas de un espíritu particular el cual puede ser demostrado y contenido; han observado que los invasores extraterrestres se alimentan de los espíritus de los muertos. Aki y el doctor Sid recolectan una serie de especimenes orgánicos cuyos espíritus especiales, al unirse, formarán una onda igual y de intensidad opuesta a la onda espiritual de la fuerza alienígena. La onda, en efecto, desaparecerá al chocar con la contraria y desarmará el contagio extranjero. Ellos llevan recolectados seis de los ocho espíritus claves que necesitan para completar su onda, y están inmersos en una búsqueda desesperada para encontrar los dos espíritus que faltan antes de que el tiempo se les agote.

IMAGENES © Columbia/Square Films

El tiempo de Aki es limitado; ella está infectada por la fuerza alienígena, tiene dentro de sí un ser que se desarrolla. Si bien es invariablemente fatal para los humanos, Aki se las ingenia para sobrevivir a la infección por medio de una cruda encapsulación y un procedimiento de contención, una placa en el pecho por medio de la cual el contagio es visible. Su condición única le permite comunicarse con los extraterrestres a través de una serie de sueños que la transportan al planeta de origen de los invasores. Ella empieza a comprender su naturaleza y la crisis que los trajo a la Tierra. Aun así, el intruso que trae dentro es fatal y, a menos que completen pronto la onda, su futuro es grave.

La misión de Aki es apoyada también por el robusto y capaz capitán Gray Edwards y su prestigiado equipo de renegados conocidos

como "Los Ojos Profundos". Esta fuerza altamente entrenada y dedicada no se desanima ante la desesperada lucha en contra de ellos mientras se adentran en la restringida tierra de desperdicios, invadida por el contagio extraterrestre. Su viaje los lleva a lo más profundo del corazón de la invasión alienígena: el sitio en donde el meteorito que trajo a los invasores a la Tierra chocó.

En otro frente, un estratega militar, el general Hein, propone usar el Cañón Zeus, un arma con un alto potencial de destrucción masiva situada en el espacio. Él pretende bombardear el planeta con una fuerza bioenergética. En una escala menor, las armas de esa naturaleza eran efectivas para contener a los extraterrestres. El doctor Sid y Aki se oponen al método de Hein argumentando que el efecto ecológico en el planeta podría ser negativo y la efectividad final del arma es incierta; Sid incluso sugiere que el cañón podría darle vida a nuevos aliens. Es entonces cuando se forma un Consejo para sopesar las opciones y proteger los intereses de la población superviviente. Sin embargo, impaciente por los resultados y por el hambre de venganza, Hein, cuya familia murió en la invasión inicial, manipula a sus fuerzas, sabotea a Aki e imprudentemente pone en peligro al planeta.

Por último, la confrontación final de Aki con los extraterrestres llega con un costo muy alto. Ella encuentra el último espíritu, libera la onda y descubre la verdadera naturaleza de los invasores.

Combatiendo tanto al enemigo que lleva dentro como al plan del General Hein, que podría destruir a la Tierra en su afán por salvarla, Aki persigue valientemente su fantasía final.

Comentarios:
Este verano podremos ver uno de los más sorprendentes filmes que se haya estrenado últimamente, Final Fantasy, la cual marca una nueva época en cuanto a sistemas de animación 3D. Por primera vez, el videojuego y el cine convergen para recrear una nueva realidad en la película de Columbia Pictures/Square Pictures. El filme se encuentra ubicado en la Tierra y emerge de las raíces del exitoso juego interactivo para entregar una nueva y excitante creación cinematográfica llena de aventuras. Representando una nueva forma para el género de la ciencia-ficción, la película combina el mundo espiritual y las preocupaciones universales del hombre por la naturaleza con la energía de un osado medio digital inmerso en un ambiente cinematográfico animado. La visión del creador del juego Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, ahora llega a la pantalla grande vuelta en un festín de conceptos, movimientos, diseño e imaginación, con novedosos personajes dentro de una aventura nunca antes vista.

Final Fantasy representa la continua evolución de la sinergia ente los juegos de video y el cine. Es el creativo paso siguiente al establecimiento de la moda de la serie de videojuegos, la cual ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo y se sitúa como una de las franquicias de juegos interactivos más populares de todos los tiempos. Final Fantasy hace realidad el sueño de Hironobu Sakaguchi, el aclamado y visionario creador de los juegos interactivos de entretenimiento, de tener lo más avanzado en tecnología gráfica por computadora y juntar a los mejores artistas del mundo para crear una totalmente innovadora forma de entretenimiento. Como lo expresa el propio Sakaguchi: "Yo siempre quise crear una nueva forma de entretenimiento que

fusionara la magia técnica de los juegos interactivos con los sensacionales efectos visuales de las películas...Final Fantasy nos lleva un paso adelante para alcanzar ese sueño".

La serie de juegos Final Fantasy es reconocida por crear personajes y relaciones más conmovedoras y por dejar a los jugadores siempre con ganas de más. Cada instalación está provista de nuevos personajes e historias para que por sí misma tenga un contenido propio y una historia sencilla. "Esa es la filosofía que Sakaguchi utilizó también para esta película", dice Chris Lee, uno de los productores del Filme. "Ésta es la primera vez que una película es realizada por un creador de un juego, en el medio del juego", continúa. "Lo que a los jugadores les gusta de Final Fantasy es que Sakaguchi siempre mejora su trabajo anterior en términos de las imágenes que produce y las historias que crea. Éstos son los mismos estándares que se aplicaron para hacer la película", sostiene. "Ésta es la oportunidad de crear una gran historia humana con un medio completamente diferente. Sólo Sakaguchi podría tener la visión de llevar aquello que él aprendió en el mundo de los juegos y aplicarlo al proceso del

cine", dice Lee. "Como sea, la película no vuelve a contar ninguna de las historias de las nueve versiones del juego interactivo Final Fantasy" explica Chirs Lee. "Así como cada uno de los juegos ha contado una historia nueva acerca de un grupo nuevo de personajes, la película presenta una trama novedosa con nuevos personajes".

Cada juego y la película tuvieron su origen en la rica tradición de los cuentos y subrayan los temas del amor, la amistad, los sueños, las aventuras épicas, la vida y la muerte, con un sentido espiritual. La película se desarrolla en territorio familiar para aquellos que conocen los juegos: el concepto de crear una última historia de fantasía acerca de la vida y la muerte.

"Mientras captura la emoción, la energía y la integridad presentadas en la fenomenalmente exitosa serie de juegos, el tema y el guión de la película resultan atractivos no sólo para los aficionados al juego, sino también para una extensa audiencia de cinéfilos," concluye Lee.

Este verano, la fantasía se convertirá en realidad en Final Fantasy. **¡No puedes perdértela!**

Columbia Pictures presenta una producción de Square Pictures, Final Fantasy: el espíritu en nosotros. La historia de Hironobu Sakaguchi es dirigida por él mismo con un guión original escrito por Al Reinert y Jeff Vintar. Motonori Sakakibara funge como co-director. La película presenta las voces de los actores Alec Baldwin, Steve Buscemi, Peri Gilpin, Ming Na, Ving Rhames, Donald Sutherland y James Woods, entre otros. Sakaguchi, Jun Aida y Chris Lee son los productores.

El equipo creativo de la película incluye al director de fotografía Motonori Sakakibara, al director de animación Andy Jones y al director conceptual Tani Kunitake.

Final Fantasy ha sido clasificada en Estados Unidos para mayores de 13 años por la MPAA con base en su contenido de violencia en las escenas de acción y de ciencia-ficción.

una presencia maligna. Antes de irse, les da una pista: "La Bondad soltará El Dorado Resplandor".

18.- **RUN, YOLEI, RUN.** Los niños descubren la guarida del Emperador en el Mundo Digital y unos acres de Espirales de Control. De regreso al mundo real, planean tardarse un día en destruir aquel sitio; pero al volver, descubren que la guarida puede flotar en el aire, y además, el Emperador quiere crear su propio Digimon.

19.- **AN OLD ENEMY RETURNS.** Al dividirse en equipos para localizar al Emperador, Cody y Submarimon encuentran la base submarina del villano, quien intenta construir a su propio Digimon (Chimerimon) con las mejores partes de otras criaturas. Pegasusmon lucha contra el monstruo y rescata a los chicos.

20.- **THE DARKNESS BEFORE DAWN.** Al explorar la guarida del Emperador, Davis descubre la fuente de poder de la base, y un digi-huevo dorado envuelve a Veemon convirtiendoló en Magnamon. Cuando Chimerimon se prepara para atacar a los chicos, una misteriosa voz lo libera del control de Ken.

21.- **THE CREST OF KINDNESS.** Magnamon y Chimerimon se pelean y destruyen la base del Emperador. Con la ayuda de Wormmon, Magnamon gana y aparece la Cresta de la Bondad, primero en la mano de Davis y después en la de Ken, quien renuncia a ser el Emperador.

22.- **DAVIS CRIES WOLFMON.** Después de la lucha en el Mundo Digital, T.K. insinúa que enfrentarán a un nuevo enemigo en el futuro, y Davis trata de impresionar a Kari con la más poderosa digi-evolución de Veemon, Exveemon.

23.- **GENESIS OF EVIL.** Ken revela que sus deseos de ser El Emperador Digimon, tienen que ver con sus problemas familiares; en especial, el recuerdo de su hermano. Al arrepentirse de su maldad, Wormmon digi-evoluciona en Leafmon y vuelve a aparecerle La Cresta de la Bondad.

24.- **IF I HAD A TAIL HAMMER.** Ken conoce a Arukenimon, el maligno ser que lo incitó al mal. Mientras tanto, los chicos regresan a la Villa Primaria para reconstruir lo dañado por las batallas. Cody y Armadillon son atacados por Thunderballmon, pero son rescatados por Stingmon, la digi-evolución más poderosa de Wormmon.

25.- **SPIRIT NEEDLE.** Davis le ofrece a Ken la oportunidad de unirse al equipo. Mientras tanto, Arukenimon toma control de Golemon, e intenta destruir una villa Digimon . Ken y Stingmon luchan al lado de los héroes, pero el muchacho se siente muy incómodo de ser compañero de sus antiguos rivales.

26.- **UNITED WE STAND.** Justo cuando los chicos terminan de reconstruir el Mundo Digital, Minotauruamon ataca. Arukenimon chantajea a Ken, diciéndole que lo utilizó como su títere para construir las Espirales del Control. La villana manipula a Okuwamon; pero la bestia es vencida por una fusión entre Stingmon y Exveemon: Paildramon.

27.- **FUSION CONFUSION.** Izzy explica que los Digimon pueden fusionar sus ADN, como ocurrió hace años con Metal Garumon y War Greymon, al convertirse en un solo ser: Omnimon. Ken sigue rehusándose a unirse al grupo y Arukenimon jura destruir a los héroes.

28.- **THE INSECT MASTER'S TRAP.** Arukenimon les pone unas trampas a los chicos en una gigantesca casa en el Mundo Digital. Mientras algunos de los héroes son atacados por cucarachas, otros caen a una telaraña. Para empeorar la situación, la villana hipnotiza con su flauta a Digmon y a los otros Digimon.

29.- **ARUKENIMON'S TANGLED WEB.** Cody ayuda a sus amigos a escapar de la telaraña, y luego buscan a sus demás compañeros, quienes resuelven cómo neutralizar la flauta hipnótica de Arukenimon. Pero cuando los chicos atrapan a la villana, es rescatada por Mummymon.

30.- **ULTIMATE ANTI-HERO.** Arukenimon crea un Black WarGreymon con 100 Espirales de Control y su propia magia. Paidramon lucha contra el monstruo y provocan una tremenda explosión, que destruye la casa. Después, Black WarGreymon se retira para buscar un nuevo oponente.

31.- **"OPPOSITES ATTRACT.** Al regresar al Mundo Digital para destruir más Espirales de Control, los chicos llegan a los dominios del Dark UnderSea Master. Ahí los encuentra Arukenimon, quien envia a Blossomon para atacarlos. Sin embargo, Yolei y Kari usan la Cresta de la Luz, y Aquilamon y Gatomon digi-evolucionan juntos en Silphymon.

32.- **IF ONLY HAD A HEART.** Arukenimon se arrepiente de haber creado a Black War Graymon, y junto con Mummymon, busca la legendaria Digi-Piedra. Segun una leyenda, si la Digi-Piedra es destruida, algo terrible sucederá en el Digi Mundo. Naturalmente, los chicos quieren detenerla.

33.- **A CHANCE ENCOUNTER.** Al destruir una Piedra del Destino, Black WarGreymon crea un puente dimensional entre el mundo real y el de los Digimon. Mientras tanto, Arukenimon y los chicos buscan las demás Piedras del Destino.

34.- **DESTINY IN DOUBT.** Para facilitar su misión de proteger las Piedras del Destino que aún quedan, Izzy crea un programa que permitirá a los Digidestinados buscar los sitios a donde vaya Black WarGreymon. Pero Cody y T.K., por medio de Gabumon, descubren que el monstruo tiene un corazón.

35.- **CODY TAKES A STRIKE.** T.K. se molesta por la actitud del grupo. Pero al encontrar la sexta Piedra del Destino en el fondo del mar, los chicos planean como detener a Black WarGreymon. Cody, entretanto, intenta hacerle entender al monstruo que deje de destruir las Piedras.

36.- **STONE SOUP.** A pesar de todo, sólo queda una Piedra del Destino; la cual, se encuentra en un caldero de sopa. Entonces, empieza una batalla por la Última Piedra entre los héroes y los villanos.

37.- **KYOTO DRAGON.** Después de ser vencidos Arukenimon y Mummymon, los chicos combinan los poderes de sus digivices para crear a Azulongmon; pero en vez de luchar contra Black WarGreymon, se revela como uno de los 4 Guardianes del Mundo Digital.

38.- **A VERY DIGI CHRISTMAS.** Al acercarse la Navidad, Arukenimon crea una barrera entre el mundo real y el digital. Los anteriores Digidestinados y los nuevos la vencen; pero los Espirales del Control aparecen en todo el planeta.

39.- **DRAMON POWER.** El sabio Gennai y Azulongmon preparan una esfera mágica llamada Digi Core, con la cual, los héroes viajarán alrededor del mundo para destruir los Espirales del Control. Mientras Paildramon digivoluciona en Imperial Dramon y Arukenimon planea su venganza.

CARPETAS DE DIGIMON 2 DE CORTESIA

¡TENEMOS PARA LOS LECTORES DE CONEXIÓN MANGA 200 CARPETAS QUE AL DESPLEGARSE NOS MUESTRAN UN ATRACTIVO POSTER DE DIGIMON 2 (VER FOTO QUE NOS MUESTRA ROMY VILLAMIL), CORTESIA DE FOX KIDS MEXICO. SOLO ENVIANOS UNA CARTA EN DONDE EXPRESES PORQUE QUIERES SER UN DIGIDESTINADO! APUNTA TU NOMBRE, DIRECCION COMPLETA Y TELEFONO. ROTULA EN EL SOBRE: "DIGIMON 2 Y CONEXION MANGA" Y ENVIALA A ESTAS DIRECCIONES:
FOX KIDS MEXICO. LA FONTAINE 36 COLONIA CHAPULTEPEC POLANCO. CP 11560. MEXICO D.F.
REVISTA CONEXION MANGA. SALVADOR DIAZ MIRON 156. COLONIA SANTA MARIA LA RIBERA. 06400. MEXICO D.F.

¡Ya esta a la venta!

La Saga Shojo

CONTIENE 3 HISTORIETAS

No. 1
$ 20.00
$ 2.00 USA

CQ-32

Además:
AMPLIA
INFORMACION

64 páginas tamaño JUMBO

妖怪の森
"BOSQUE DE YOKAI"

ABRE UNA VENTANA

¡LLEVATE GRATIS EL NO. 2!